



Liste de nombres

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Compter de 0 à ...

On veut que le lutin compte **tout seul** de 0 jusqu'à 10.

1. Crée une variable et appelle-la « nombre ».
2. Mets nombre à 0.
3. Répéter jusqu'à ce que nombre=11 :
 - a. dire «nombre » pendant 0.5 secondes
 - b. ajouter 1 à nombre.

Entiers pairs de 0 à ...

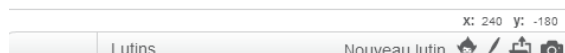
Crée un programme pour que le lutin dise tous les entiers pairs de 0 à 20.

Multiples de ...

Crée un programme qui fait dire au personnage tous les multiples de 3 de 0 à 72.

A toi de jouer !

Invente toi-même une contrainte et fais dire au personnage une liste de nombres prédéfinie.





Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Effectuer une action quand l'on clique sur le drapeau vert		Clique sur « Script » puis « Événements ». Fais glisser la brique « quand le drapeau vert est pressé » vers la zone de script.
Faire dire quelque chose au personnage		Aller dans « Apparence », choisir la brique « Dire Hello pendant 2 secondes » et modifier le texte à dire et la durée.
Créer une variable		Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable » Donne un nom à cette variable. De nouvelles briques apparaissent alors.
Répéter jusqu'à une condition		Choisir dans « Contrôle » la brique « répéter jusqu'à ». Aller chercher une comparaison dans « Opérateur ». S'il y a besoin d'une variable, aller chercher la variable dans « Données ».
Augmenter une variable de 1		Dans « Données », prendre la brique « ajouter à ... » ...