



Deviner un nombre

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Première partie

Scratch pense à un nombre entre 1 et 10 et le joueur essaie de le deviner du premier coup !

1. Commence par l'évènement « quand le drapeau vert est cliqué ».
2. Puis crée une variable nombre.
3. Donne à la variable « nombre », la valeur d'un nombre pris au hasard entre 1 et 10.
4. Faire dire au lutin « Bonjour ! Tu vas deviner un nombre au hasard entre 1 et 10. » pendant 4s.
5. Demander « Quel nombre proposes-tu ? » et attendre.
6. Si la réponse donnée est correcte, faire dire au lutin « Bravo ! Tu as bien deviné du premier coup ! ».
7. Sinon, faire dire au lutin « Perdu ! Le nombre était » et faire afficher le nombre.



Deuxième partie

Reprends le programme précédent et modifie-le de sorte que :

- Si tu as trouvé le nombre le lutin dit « Bravo ! ».
- Sinon, si tu as trouvé un nombre plus grand, le lutin dise « Dommage, ton nombre était trop grand, la bonne réponse était : ... » et il donne la bonne réponse. Si tu as trouvé un nombre plus petit, le lutin dise « Dommage, ton nombre était trop petit, la bonne réponse était : ... » et il donne la bonne réponse.

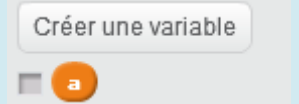
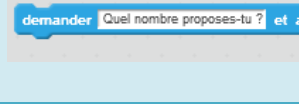
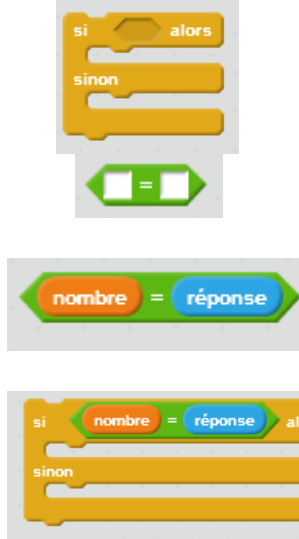
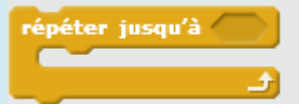
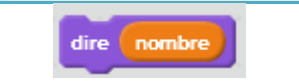


Aide logiciel

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Créer une variable		Aller dans « Données » et choisir « Créer une variable ». Entrer le nom de la variable, par exemple « nombre ». De nouvelles briques apparaissent et tu pourras t'en servir dans le programme.
Pour que la variable ne s'affiche pas		Décocher à côté de la variable.
Donner à une variable une valeur prise au hasard		Choisir dans « Données », « mettre nombre à.... » Clique dans « Opérateurs » sur « nombre aléatoire entre ... et.... ». Choisis les bons nombres. Insère cette deuxième brique dans la brique précédente.
Demander une réponse		Aller dans « Capteurs », et choisir « demander...et attendre ».
Tester si la réponse donnée est correcte		Aller dans « Contrôle », choisir la brique « Si... alors...sinon ... ». Aller dans « opérateurs » et choisir le test d'égalité. Aller chercher les deux variables à tester : - nombre dans « Données » - reponse dans « Capteurs » Insérer le test dans la boucle.
Répéter jusqu'à ce qu'une condition soit atteinte		Aller dans « Contrôle » et choisir la brique « répéter jusqu'à ». Insérer la condition voulue.
Faire afficher le nombre si on a perdu		Aller dans « Apparence » et « Données ».