



# Deviner un nombre (3)



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

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

Le lutin pense à un nombre entre 1 et 50 et le joueur a 5 essais pour le trouver.

A chaque tentative, le lutin indique si le nombre donné par le joueur est trop petit ou trop grand.

A chaque erreur le lutin avance de 50 pas.

A la 5<sup>ème</sup> tentative fausse, le lutin tombe dans l'eau et on voit s'afficher « perdu ! » sur l'arrière plan.

Si le joueur trouve la bonne réponse, le lutin dit « Bravo ! Tu as gagné en ... coups ».



## Ouvre le fichier `plongeoirvide.sb2` pour l'arrière-plan

Tu le trouveras sur le site dans `personnages/documents` avant les corrections sur la page scratch.

### Indications pour ton programme

Tu peux utiliser les fiches suivantes si tu as besoin d'aide :

Qui est le plus grand ?



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

Deviner un nombre



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

Deviner un nombre (2)



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

1. Le script démarre quand on clique sur le drapeau vert.
2. Le lutin explique le but du jeu.
3. Pense à le placer correctement pour qu'au bout des 5 tentatives il arrive au bout de la planche : (-134 ; -32) est une bonne position.
4. Montre le lutin au début du jeu et cache-le si le joueur perd la partie.
5. A chaque fois qu'une mauvaise réponse est donnée :
  - a. S'orienter à droite.
  - b. Avancer de 50 pas.
6. Si le joueur donne 5 mauvaises réponses alors :
  - a. répète 10 fois :
    - S'orienter vers le bas.
    - Avancer de 10.
  - b. Cache le lutin et bascule sur le nouvel arrière-plan.
  - c. Bascule sur le deuxième costume de l'arrière-plan que tu vas créer et qui indique au joueur qu'il a perdu.

