



Double d'un nombre et autres calculs

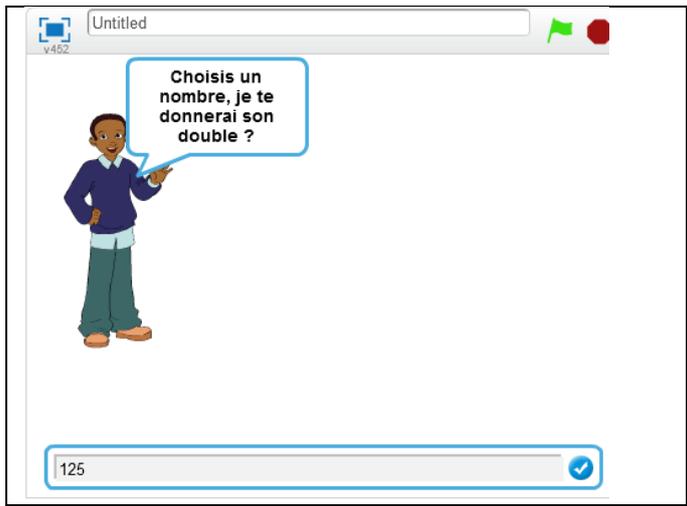
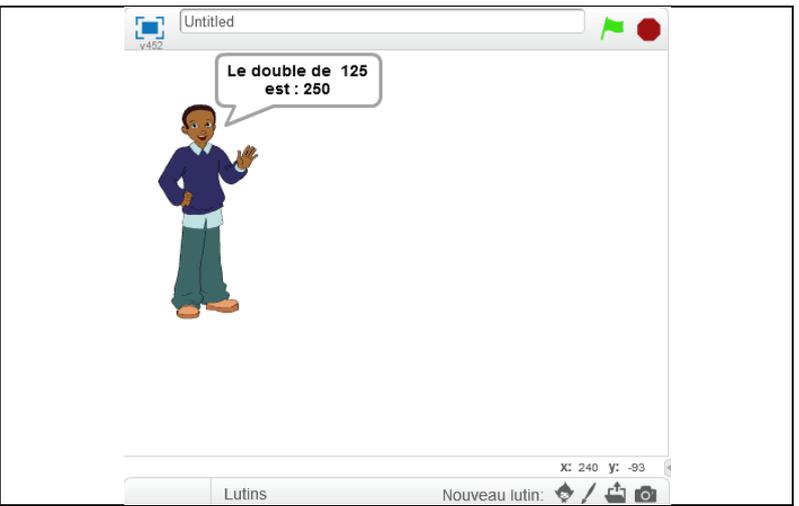


Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

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

Le but de ce programme est d'afficher les résultats de calculs effectués à partir d'un nombre choisi par l'utilisateur.

Double d'un nombre

	
Le lutin demande au joueur de choisir un nombre.	Il lui répond « le double du nombre est » avec le résultat correspondant à la valeur choisie par le joueur.

On a utilisé la brique  car on veut afficher plusieurs choses :

- le texte en français : c'est le texte que l'on connaît
- Le nombre choisi par le joueur et son double : on ne le sait pas à l'avance



Triple d'un nombre

Même principe, mais le lutin donne le triple du nombre.

Carré d'un nombre

Même principe, mais le lutin donne le carré du nombre (le nombre multiplié par lui-même).



Aide logiciel

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Demander quelque chose au joueur		Aller dans « capteurs » et choisir la brique « demander... et attendre ».
Afficher la valeur de « réponse »		Aller dans « capteurs » et cocher la case devant réponse.
Regrouper du texte et une réponse donnée		Aller dans « opérateurs ». Assembler le texte avec la brique réponse.
Calculer le double d'un nombre.		Aller dans « opérateurs » et choisir la brique multiplication.