

Faire disparaître des bougie

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Jeu : On affiche 6 allumettes au début du jeu. Le lutin demande au joueur combien de bougies il veut voir disparaître. Il fait disparaître le nombre de bougies et repose la question jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Le lutin dit alors « Le jeu est fini ! ».



Mets une couleur dans ton arrière-plan

Dans ton arrière-plan, dessine un rectangle qui a les dimensions de cet arrière-plan et colorie-le de la couleur de ton choix. Cela permettra de mieux voir apparaître les bougies à l'écran.

Script de la première bougie

Crée un nouveau lutin « bougie1 ».

Quand le drapeau vert est cliqué :

- On la place au bon endroit : déplace ta bougie où tu veux la mettre, regarde les coordonnées et avec la brique « aller à x..... y... » indique la place voulue. Montre la bougie.
- On veut que la bougie 1 soit cachée si elle reçoit le message « bougie1 » :

1. Crée le nouveau message « bougie1 »
2. Quand je reçois le message « bougie1 »
3. Cacher

Script des autres bougies

Duplique ce lutin « bougie1 » afin d'obtenir 6 bougies.

Pour chaque bougie :

1. Change dans le script le numéro du message (« bougie2 », « bougie3 » etc...).
2. Tu changeras aussi la position de chaque bougie et tu la mettras au début de chaque programme.

Script du lutin principal

1. Crée une variable compteur : elle nous servira à savoir combien de bougies on va cacher en fonction de la réponse. Mets-là à 1.

Crée un bloc « joueur »

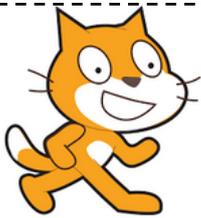
2. Demande « Combien de bougies enlèves-tu ? » en regroupant les mots.
3. Répète « reponse » fois :
 - Si compteur = 1 alors envoie à tous le message « bougie1 ».
 - Si compteur = 2 alors envoie à tous le message « bougie2 ».
 - Si compteur = 3 alors envoie à tous le message « bougie3 ».
 - Etc
 - Si compteur = 6 alors envoie à tous le message « bougie6 » et dis : « le jeu est fini ! » et stoppe tout.
 - A la fin de la boucle, ajoute 1 au compteur.

Ainsi si tu as tapé 3, elle enverra les messages 1, 2 et 3, les trois premières bougies seront cachées. Le compteur permet de savoir à quelle bougie on en est.

Dans ton premier script (quand le drapeau vert est cliqué)

Répète jusqu'à ce que compteur = 7 :

1. Demande « combien de bougies enlèves-tu ? ».
2. Insère ton bloc « joueur ».

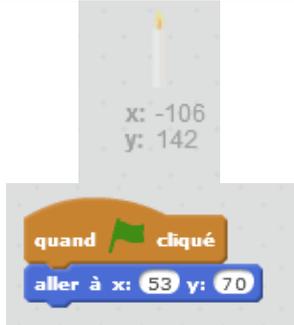
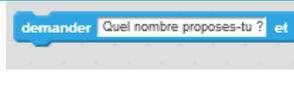
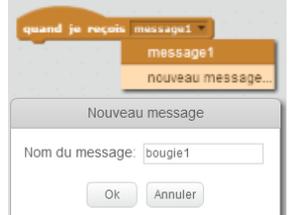
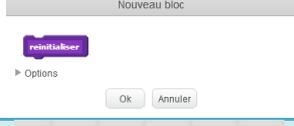


Aide logiciel

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

| | | |
|--|---|--|
| <p>Remettre la bougie au bon endroit</p> |  | <p>Regarde en haut à droite les coordonnées Dans « Mouvement », choisis la brique « aller à » et mets la bougie à la place voulue.</p> |
| <p>Créer une variable</p> |  | <p>Aller dans « Données » et choisir « Créer une variable ». Entrer le nom de la variable, par exemple « nom1 ». De nouvelles briques apparaissent et tu pourras t'en servir dans le programme.</p> |
| <p>Demander une réponse</p> |  | <p>Aller dans « Capteurs », et choisir « demande...et attendre ».</p> |
| <p>Créer une variable et lui donner la valeur de la réponse.</p> |  | <p>Choisir dans « Données », « mettre nombre à... » Clique dans « Capteurs » et insère la brique « réponse »</p> |
| <p>Créer un nouveau message</p> |  | <p>Aller dans « Evénements » et choisir la brique « quand je reçois ... ». Dans la brique cette brique, clique sur « nouveau message ». Donne lui un nom et clique sur OK.</p> |
| <p>Envoyer un message à tous.</p> |  | <p>Aller dans « Evènements » et choisir « envoyer à tous message1 »</p> |
| <p>Créer un bloc et le nommer.</p> |  | <p>Aller dans « Ajouter bloc » et créer un nouveau bloc.</p> |
| <p>Insérer un bloc.</p> |  | <p>Aller dans « Ajouter bloc », choisir la brique correspondant au bloc créé et insère là dans ton programme.</p> |