



# Un premier jeu de Nim

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



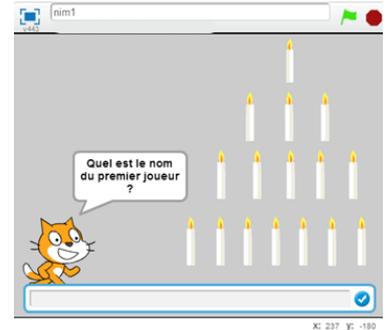
Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

Ce premier jeu permet de jouer à 2 et chaque joueur doit trouver une stratégie gagnante. Il y a 16 bougies placées au départ, chaque joueur a le droit d'en enlever une, deux ou trois et celui qui enlève la dernière bougie a perdu.

## Prépare ton arrière plan et les scripts des 16 bougies en t'inspirant de la fiche

Faire disparaître des bougie

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



### Script du lutin principal

1. Quand le drapeau vert est cliqué, demande le nom du joueur 1.
2. Crée une variable nom1 et donne-lui la valeur de la réponse
3. Demande le nom du joueur 2.
4. Crée une variable nom2 et donne-lui la valeur de la réponse.
5. Crée une variable compteur : elle nous servira à savoir quelles bougies on va cacher en fonction de la réponse. Mets-là à 1.

#### Crée un bloc « joueur1 »

En t'inspirant de la même fiche que précédemment, sauf que dans ta boucle, tu ajoutes cette condition :

- Si compteur = 16 alors envoie à tous le message « bougie16 » et dis : « joueur2 (le vrai nom) a gagné ! » et stoppe tout.

#### Crée un bloc joueur 2 :

Duplique le programme du joueur 1 et change la 16<sup>ème</sup> bougie en disant : « joueur 1 a gagné ! ».

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

Répète jusqu'à ce que compteur = 17 :

1. Demande « joueur1 (le nom du joueur), combien de bougies enlèves-tu (1, 2 ou 3) ? ».
2. Insère ton bloc « joueur1 »
3. Demande « joueur2 (le nom du joueur), combien de bougies enlèves-tu (1, 2 ou 3) ? ».
4. Insère ton bloc « joueur2 »

### Pour aller plus loin...

Fais un programme qui permet de jouer tout seul contre l'ordinateur !



# Aide logiciel

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



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

Remettre la bougie au bon endroit		Regarde en haut à droite les coordonnées Dans « Mouvement », choisis la brique « aller à » et mets la bougie à la place voulue.
Créer une variable		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.
Demander une réponse		Aller dans « Capteurs », et choisir « demander...et attendre ».
Créer une variable et lui donner la valeur de la réponse.		Choisir dans « Données », « mettre nombre à... »  Clique dans « Capteurs » et insère la brique « réponse »
Créer un nouveau message		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.
Envoyer un message à tous.		Aller dans « Evènements » et choisir « envoyer à tous message1 »
Créer un bloc et le nommer.		Aller dans « Ajouter bloc » et créer un nouveau bloc.
Insérer un bloc.		Aller dans « Ajouter bloc », choisir la brique correspondant au bloc créé et insère là dans ton programme.