Calcul mental : réciter une table

http://helene.pelle.free.fr

Copyright © Helene.pelle.free.fr

Première partie

Crée un programme pour que quand le drapeau vert est cliqué le lutin demande :

1. « Quel est le résultat de 7 multiplié par 3 ? »
2. Si la réponse est correcte, le lutin dit « gagné ! »
3. Si la réponse est fausse le lutin dit « perdu ! »

Enregistre puis ouvre un nouveau fichier.

Deuxième partie

On veut que le lutin demande un résultat de la table de 7 au hasard.

1. Pour cela, crée une variable « nombre » et lui donner une valeur aléatoire entre 1 et 10.
2. Le lutin demande « Quel est le résultat de « nombre » multiplié par 7 ? » : pour cela il faut qu'il demande en regroupant les mots.
3. Si la réponse est correcte (c'est-à-dire si « réponse = a*7 »), le lutin dit « gagné ! »
4. Sinon le lutin dit « perdu ! »
5. Et on répète indéfiniment.

Lance le programme et révise ta table de 7 !

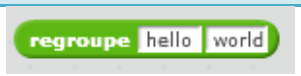
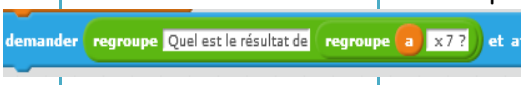
Troisième partie

Refais ce programme pour toutes les tables de multiplication et entraîne-toi !

Aide logiciel

http://helene.pelle.free.fr

Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Démarrer un programme quand on clique sur le lutin		**Aller dans « Evènements ». Choisir « quand ce lutin est cliqué ».**
Créer une variable		Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable » Donne un nom à cette variable, par exemple « a ». De nouvelles briques apparaissent alors.
Mettre une variable aléatoire entre 1 et 10		Aller dans « Données », sélectionner la brique « mettre a à … ». Aller dans « Opérateurs », sélectionner la brique « nombre aléatoire entre 1 et 10 ». Mettre la variable entre 1 et 10 en l'insérant.
Faire demander une réponse au personnage		Aller dans « Capteurs » et choisir la brique « demander et attendre ».
Poser une question qui regroupe des mots et des variables	 	Aller dans « opérateurs » et sélectionner « regroupe…. ». Dans la première partie poser le début de la question. Regrouper avec une autre brique qui regroupe le nom de la variable et le reste de la question.
Créer une condition		Aller dans « Contrôle», sélectionner la brique « si, alors », sinon.
Tester si le nombre est le bon	 	Aller dans « Opérateurs » et choisir la brique d'égalité. Aller dans « Capteurs » et insérer dans l'opérateur : « réponse » (qui correspond au nombre tapé sur le clavier » Aller dans « Données » et insérer « a » (la variable). Insérer alors la brique opérateurs dans la brique « si alors »