



# Somme de nombres

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



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

Le but de ce programme est de pouvoir calculer la somme de trois nombres choisis par le joueur et de l'afficher.



**Premier test** Réalise les deux programmes suivants en affichant la valeur de « réponse ».


1. Dans le premier programme, comment récupérer le nombre donné par le joueur ?
2. Dans le deuxième programme, quelle est la valeur de réponse à la fin ?
3. Comment récupérer le premier nombre donné par le joueur ?

## Garder en mémoire deux nombres

Pour ne pas perdre la valeur du premier nombre donné, on va créer une variable « nombre1 ».

1. Le lutin demande maintenant au joueur un premier nombre.
2. Mets nombre1 à la valeur de réponse.
3. Puis, demande un deuxième nombre.
4. Fais dire au lutin : « Ton premier nombre est :.....  
Ton deuxième nombre est :..... ».

Tu peux t'aider de la fiche <http://helene.pelle.free.fr> pour faire afficher en même temps les variables et le texte.

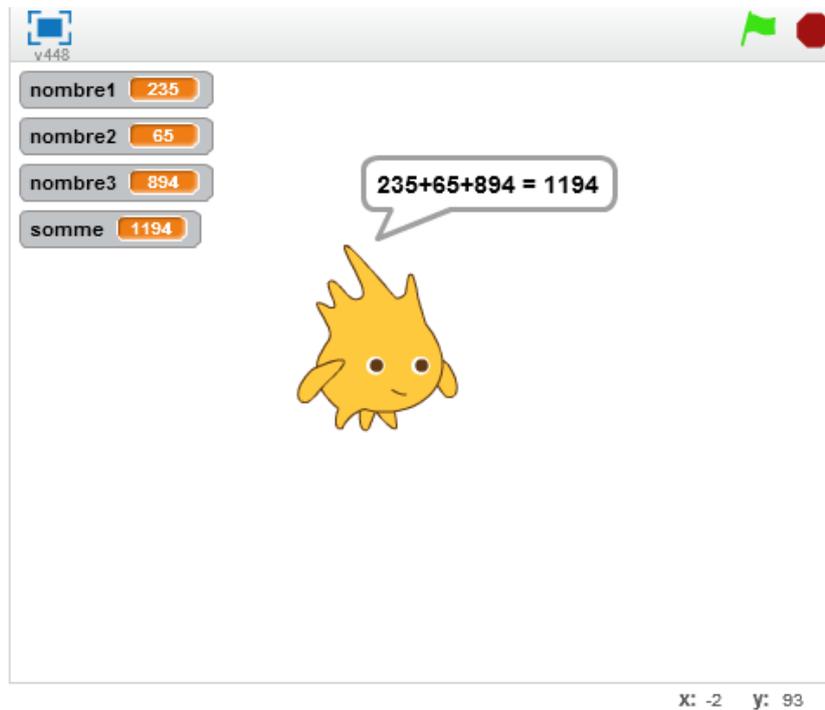
Poser une question

## Somme de deux nombres

1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Le lutin demande au joueur de choisir deux nombres.
3. Il lui donne la somme des deux nombres.

## Somme de trois nombres

1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Le lutin demande au joueur de choisir trois nombres.
3. Il lui donne la somme des trois nombres.





## Aide logiciel

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



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

<b>Demander quelque chose au joueur</b>		<b>Aller dans « capteurs » et choisir la brique « demander... et attendre ».</b>
<b>Afficher la valeur de « réponse »</b>		<b>Aller dans « capteurs » et cocher la case devant réponse.</b>
<b>Regrouper du texte et une réponse donnée</b>		<b>Aller dans « opérateurs ».</b>  <b>Assembler le texte avec la brique réponse.</b>
<b>Créer une variable</b>		<b>Aller dans « données », « variable » et créer une variable.</b>
<b>Mettre une variable à la valeur de la réponse</b>		<b>Aller dans « données » et dans « capteurs ».</b>  <b>Assembler les briques correspondant à réponse et « mettre ... à.... ».</b>