



Poser une question

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



Le but de ce programme est de comprendre comment le joueur peut donner des informations et comment elles sont stockées.

On va voir aussi comment on peut faire des phrases en regroupant du texte et des variables ou calculs.

Premier programme

1. Le lutin demande au joueur « Bonjour ! Comment t'appelles-tu ? »
2. Le joueur répond.
3. Le lutin lui dit « Bonjour » avec le nom donné par le joueur.

On a fait afficher « réponse ». Tant que le joueur n'a pas appuyé sur la touche « entrée », il n'y a rien dans « réponse ».

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

- Bonjour : c'est le texte que l'on connaît
- Le nom du joueur : on ne le sait pas à l'avance, mais il est contenu dans « réponse »

Si on veut continuer la phrase et ajouter « Enchanté ! », on doit à nouveau utiliser une brique « regroupe » :



Suite du programme

1. Le lutin demande maintenant au joueur dans quel collège il est.
2. Puis, il dit « Ah ! Tu es au collège Je connais bien ce collège. ». En remplaçant les pointillés par la réponse donnée au joueur.

Deuxième programme

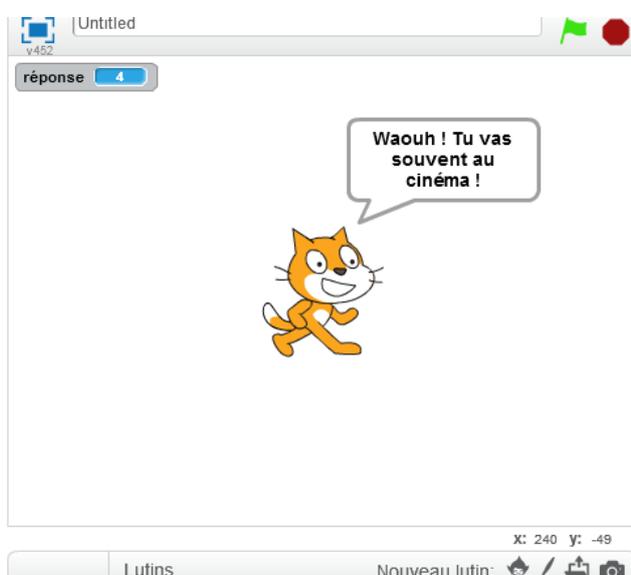
Le but de ce programme est de donner le double d'un nombre.

1. Le lutin demande au joueur un nombre au hasard.
2. Le joueur rentre le nombre de son choix.
3. Le lutin dit « Le double de ton nombre est.... ». Il donne la valeur du double du nombre choisi.



Troisième programme

1. Le lutin demande au joueur combien de fois en moyenne il va au cinéma dans un mois.
2. **Si** le joueur répond plus de 3, **alors** Scratch répond « Waouh ! Tu vas souvent au cinéma. »
Sinon il répond « Moi, je n'y vais jamais ! ».





Aide logiciel

<http://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.
Si alors... sinon....		Aller dans « contrôle ».
Comparaison de deux nombres		Aller dans « opérateurs ».