



## Liste de nombres

<http://juliette.hernando.free.fr>

### Compter de 0 à ...

On veut que le lutin compte **tout seul** de 0 jusqu'à 10.

1. Crée une variable et appelle-la « nombre ».
2. Mets nombre à 0.
3. Répéter jusqu'à ce que nombre=11 :
  - a. dire «nombre » pendant 0.5 secondes
  - b. ajouter 1 à nombre.

### Entiers pairs de 0 à ...

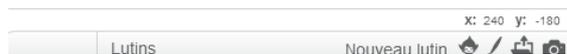
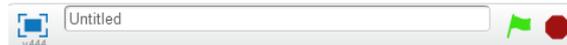
Crée un programme pour que le lutin dise tous les entiers pairs de 0 à 20.

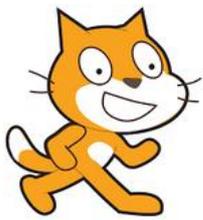
### Multiples de ...

Crée un programme qui fait dire au personnage tous les multiples de 3 de 0 à 72.

### A toi de jouer !

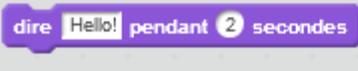
Invente toi-même une contrainte et fais dire au personnage une liste de nombres prédéfinie.





## Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

Effectuer une action quand l'on clique sur le drapeau vert		<b>Clique sur « Script » puis « Événements ».</b> <b>Fais glisser la brique « quand le drapeau vert est pressé » vers la zone de script.</b>
<b>Faire dire quelque chose au personnage</b>		Aller dans « Apparence », choisir la brique « Dire Hello pendant 2 secondes » et modifier le texte à dire et la durée.
<b>Créer une variable</b>		Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable »  Donne un nom à cette variable. De nouvelles briques apparaissent alors.
<b>Répéter jusqu'une condition</b>		Choisir dans « Contrôle » la brique « répéter jusqu'à ».  Aller chercher une comparaison dans « Opérateur ».  S'il y a besoin d'une variable, aller chercher la variable dans « Données ».
<b>Augmenter une variable de 1</b>		Dans « Données », prendre la brique « ajouter à ... » ...