



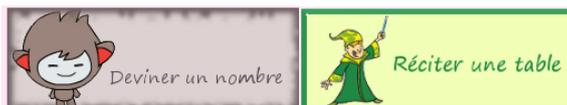
Conversions



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

Premier programme

On va créer un programme qui demande au joueur de convertir des millimètres en décimètres.
Le lutin donnera 5 longueurs en millimètres comprises entre 0 et 1 000 et le joueur doit trouver la conversion en décimètres.



Tu pourras t'aider des fiches :

1. Quand on clique sur le drapeau vert, le lutin te donne la règle du jeu « Bonjour, tu dois convertir les longueurs données en décimètres. A toi de jouer ! »
2. Tu crées une variable « longueur » et tu lui donnes une valeur aléatoire entre 0 et 1 000.
3. Le lutin demande : « Convertis.....mm en dm »
4. Si la réponse est correcte le lutin dit « Bravo. mm est bien égal àdm ! »
5. Sinon le lutin dit « Perdu :mm =dm », avec la bonne réponse.



Deuxième programme

1. A la fin de sa question, le lutin envoie un message1 à tous.
2. Crée un nouveau lutin que tu cacheras.
3. Son script démarre quand il reçoit le message 1.
4. Il te demande de convertir des longueurs données en cm en km. Les valeurs sont comprises entre 0 et 10 000.

Pour aller plus loin

1. Continue les personnages pour créer dix conversions différentes
2. Chacun d'entre eux pose sa question à tour de rôle (en étant caché) et à la fin des 10 questions le joueur obtient une note sur 10.

