



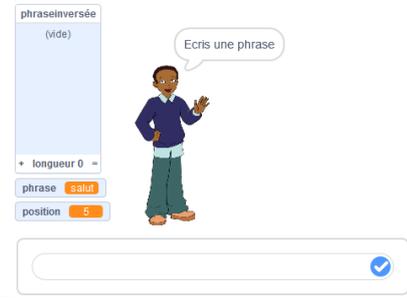
Mémoriser une chaîne de caractères et l'épeler



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

Devin demande au joueur d'écrire une phrase.

On veut qu'il épelle la phrase.



Création des variables

nature	nom	rôle
variable	phrase	Elle va prendre la valeur de la phrase écrite par le joueur.
variable	position	Cette variable repère la position d'un caractère dans la phrase. Elle commence au premier caractère (on la met à 1 en début de programme) et elle finit à la fin de la phrase (longueur de phrase).

Script

- Quand on clique sur le drapeau vert, le lutin demande : « Ecris une phrase ».
- Donne à la variable « phrase », la valeur de la « réponse ».
- Mets la variable position à 1.

Complète le script suivant pour Devin épelle la phrase en utilisant les briques :



Vérifie que ton programme fonctionne !!!

