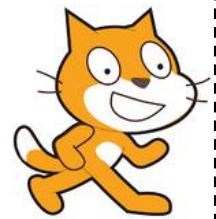




## Cryptage :

Insérer une lettre entre deux caractères



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

Le but de ce jeu est de commencer à nous familiariser avec les listes pour pouvoir au final crypter des messages avec le code de César.

Dans ce jeu, le joueur donne une phrase et on va insérer la lettre « a » entre toutes les lettres de sa phrase et lui redonner sa phrase « modifiée ».

### Crée la liste « motcrypte ».

En t'aidant de la fiche « creerliste » :

1. Crée la liste « motcrypte ».
2. Crée un bloc « réinitialiser » pour qu'elle se réinitialise quand on clique sur le drapeau vert.

### Commence ton programme :

Quand le drapeau vert est cliqué :

1. La liste se réinitialise : insère la brique de ton bloc.
2. Le lutin demande : « Ecris un mot ».

### Crée toutes tes variables

1. Crée une variable mot et mets-la à « réponse ».
2. Crée une variable « positionmot » qui servira à parcourir le mot.
3. Crée une deuxième variable « positionliste » qui va permettre de parcourir la liste.
4. Mets les deux variables à 1.

La variable « positionmot » qui va parcourir le mot avance de 1 en 1 dans le mot.

Par contre la variable « positionliste » avance de 2 en 2 (puisque l'on va insérer la lettre « a » entre deux caractères).

Le caractère « u » est en « position » 3 dans le mot.

coucou

Il est en « positionliste » 5 dans la liste (3+2)



motcrypte	
1	c
2	a
3	o
4	a
5	u
6	a
7	c
8	a
+ longueur: 12	

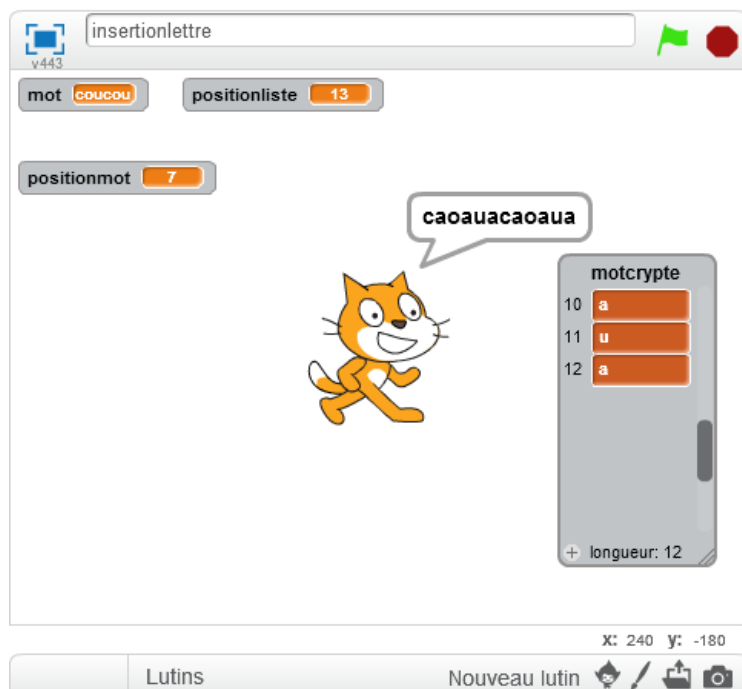
## Crée ta boucle :

Répète « longueur de mot » fois :

1. Insérer la lettre qui est à la position « positionmot » de « mot », et mets la en position « positionliste » de la liste « motcrypte ».
2. Insère la lettre a en position « positionliste+1 » de la liste « motcrypte ».
3. Ajoute 1 à la variable « positionmot » (pour passer à la lettre suivante du mot).
4. Ajoute 2 à la variable positionliste (pour insérer la lettre suivante après le « a »).

## Dire le mot crypté

Le lutin dit : « motcrypte » pendant 5 secondes.





## Aide logiciel

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

<b>Créer une liste</b>		<b>Aller dans « données » et créer une liste.</b>
Créer une variable		<p>Aller dans « Données » et choisir « Créer une variable ».</p> <p>Entrer le nom de la variable, par exemple « nombre ».</p> <p>De nouvelles briques apparaissent et tu pourras t'en servir dans le programme.</p>
Créer une variable et lui donner la valeur de la réponse.		<p>Choisir dans « Données », « mettre nombre à.... »</p> <p>Clique dans « Capteurs » et insère la brique « réponse »</p>
Demander une réponse		Aller dans « Capteurs », et choisir « demander...et attendre ».
Calculer la longueur d'une phrase.		Aller dans « opérateurs », choisir la brique « longueur de... » et insérer la variable « phrase ».
Créer une boucle qui va jusqu'à la fin de du mot.		Aller dans « Contrôle » et utilise la brique « répéter...fois ».
Ajouter 2 à la variable « positionliste »		Aller dans « données ». Ajouter 2 à la variable « positionliste ».
Insérer une lettre dans une position donnée de la liste.		<p>Aller dans « Données » et dans la liste voulue choisit la brique « insérer... ».</p> <p>On va dans « opérateurs » et on prend « lettre...de... ».</p> <p>On prend la lettre « positionmot » de « mot ».</p> <p>Puis on l'insère dans la liste en « positionliste ».</p>
Dire une liste.		Aller dans « Apparence », choisir la brique « dire...pendant ... » et insérer la liste « motcrypte ».