



Liste de courses (2)

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

L'idée est de reprendre et de perfectionner notre première liste de course :



Reprends le programme précédent et ajoute les fonctionnalités suivantes :

- Si on appuie sur la flèche de gauche, on peut supprimer un élément de la liste
- Si on appuie sur la flèche du haut, on peut remplacer un élément de la liste
- Si on appuie sur la flèche du bas, on peut insérer un nouvel élément dans la liste

Nouvelles variables

nature	nom	rôle
variable	remplacement	Cette variable enregistrera la position de l'élément de la liste que le joueur souhaite supprimer en cliquant sur la flèche du haut.
variable	insertion	Cette variable enregistrera la position de l'élément dans la liste que le joueur souhaite insérer.

Script :

Quand on clique sur la flèche du haut :

1. Demande « quel est le numéro de l'élément que tu veux remplacer ? »
2. Mets la variable « remplacement » à la valeur de la réponse.
3. Demande « par quoi veux-tu le remplacer ? »
4. Remplace l'élément « remplacement » de la liste par « réponse ».



Quand on clique sur la flèche de gauche :

1. Dire : « Quelle est la position dans la liste de l'élément que tu veux supprimer ? »
2. Supprime l'élément « réponse » de la liste.

Quand on clique sur la flèche du bas :

1. Demande « A quelle position veux-tu insérer ton élément ? ».
2. Mets la variable « insertion » à la valeur de la réponse.
3. Demande « quel est le nouvel élément ? ».
4. Insère la réponse à la position « insertion » de la liste.



Aide logiciel

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

Supprimer un élément dans une liste		Aller dans « données ».
Remplacer un élément d'une liste	  	Aller dans « données ».
Insérer un élément dans une liste	  	Aller dans « données ».