



Calcul mental : réciter une table

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

Première partie

Crée un programme pour que quand le drapeau vert est cliqué le lutin demande :

1. « Quel est le résultat de 7×3 ? »
2. Si la réponse est correcte, le lutin dit « gagné ! »
3. Si la réponse est fausse le lutin dit « perdu ! »

Enregistre puis ouvre un nouveau fichier.

Deuxième partie

On veut que le lutin demande un résultat de la table de 7 au hasard.

1. Pour cela, crée une variable « a » et lui donner une valeur aléatoire entre 1 et 10.
2. Le lutin demande « Quel est le résultat de « a » x 7 ? » : pour cela il faut qu'il demande en regroupant les mots.
3. Si la réponse est correcte (c'est-à-dire si « réponse = $a \times 7$ »), le lutin dit « gagné ! »
4. Sinon le lutin dit « perdu ! »
5. Et on répète indéfiniment.

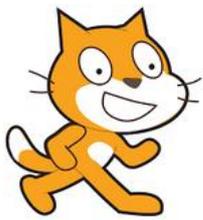
a 4



Lance le programme et révise ta table de 7 !

Troisième partie

Refais ce programme pour toutes les tables de multiplication et entraîne-toi !



Aide logiciel

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

<p>Démarrer un programme quand on clique sur le lutin</p>		<p>Aller dans « Evènements ». Choisir « quand ce lutin est cliqué ».</p>
<p>Créer une variable</p>		<p>Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable » Donne un nom à cette variable, par exemple « a ». De nouvelles briques apparaissent alors.</p>
<p>Mettre une variable aléatoire entre 1 et 10</p>		<p>Aller dans « Données », sélectionner la brique « mettre a à ... ». Aller dans « Opérateurs », sélectionner la brique « nombre aléatoire entre 1 et 10 ». Mettre la variable entre 1 et 10 en l'insérant.</p>
<p>Faire demander une réponse au personnage</p>		<p>Aller dans « Capteurs » et choisir la brique « demander et attendre ».</p>
<p>Poser une question qui regroupe des mots et des variables</p>		<p>Aller dans « opérateurs » et sélectionner « regroupe... ». Dans la première partie poser le début de la question. Regrouper avec une autre brique qui regroupe le nom de la variable et le reste de la question.</p>
<p>Créer une condition</p>		<p>Aller dans « Contrôle », sélectionner la brique « si, alors, sinon ».</p>
<p>Tester si le nombre est le bon</p>		<p>Aller dans « Opérateurs » et choisir la brique d'égalité. Aller dans « Capteurs » et insérer dans l'opérateur : « réponse » (qui correspond au nombre tapé sur le clavier) Aller dans « Données » et insérer « a » (la variable). Insérer alors la brique opérateurs dans la brique « si alors »</p>