



## Comparer les âges


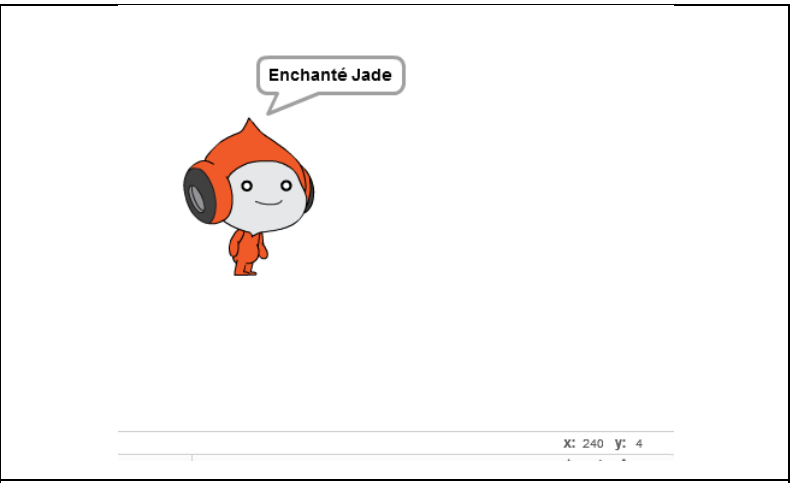
<http://juliette.hernando.free.fr>

Le but de ce programme est de comparer une réponse donnée par le joueur à un nombre déjà choisi.

Tu peux t'aider de la fiche



### Présentation

	
<p>Le lutin demande au joueur comment il s'appelle.</p>	<p>Il lui répond « Enchanté ..... » avec le nom du joueur.</p>

### Comparaison de l'âge

Pico est très curieux et veut maintenant savoir quel âge a le joueur. Pico a 12 ans.

1. Il demande ensuite au joueur quel âge il a.
2. Si le joueur a plus de 12 ans, Pico lui dit « Oh ! tu es plus âgé que moi. »
3. Si le joueur a moins de 12 ans, Pico lui dit « Oh ! Je suis plus âgé que toi. »
4. Si le joueur a 12 ans, Pico lui dit « Oh ! Nous avons le même âge ! »

### Pour aller plus loin

Refais le bloc précédent, mais cette fois-ci en n'utilisant que 2 briques de condition :





## Aide logiciel

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

Demander quelque chose au joueur		Aller dans « capteurs » et choisir la brique « demander... et attendre ».
Afficher la valeur de « réponse »		Aller dans « capteurs » et cocher la case devant réponse.
Regrouper du texte et une réponse donnée		Aller dans « opérateurs ».  Assembler le texte avec la brique réponse.
Calculer le double d'un nombre.		Aller dans « opérateurs » et choisir la brique multiplication.
Comparer un nombre		Aller dans « contrôle » et prendre la brique « si ... alors... ».  Aller dans « opérateurs » pour choisir la brique « ...<... ».  Imbriquer les briques.