



Deviner un nombre

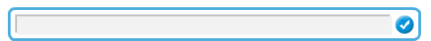
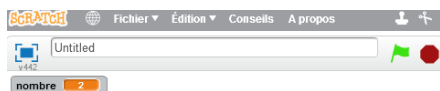


<http://juliette.hernando.free.fr>

Première partie

Scratch pense à un nombre entre 1 et 10 et le joueur essaie de le deviner : un seul essai.

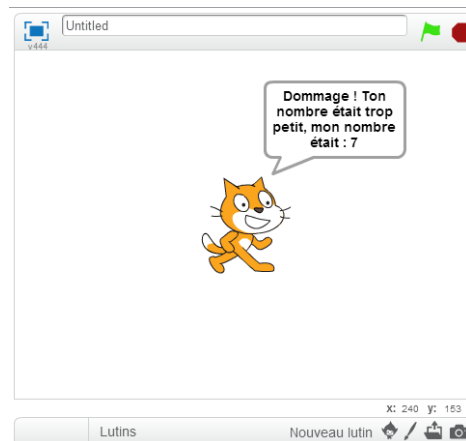
1. Commence par l'évènement « quand le drapeau vert est cliqué ».
2. Faire dire au lutin « Bonjour ! Tu vas deviner un nombre au hasard entre 1 et 10. » pendant 4s.
3. Crée une variable nombre et cache-la pour qu'elle n'apparaisse pas à l'écran.
4. Donne à la variable « nombre », la valeur d'un nombre pris au hasard entre 1 et 10.
5. Demander « Quel nombre proposes-tu ? » et attendre.
6. Si la réponse donnée est correcte, faire dire au lutin « Bravo ! Tu as bien deviné du premier coup ! ».
7. Sinon, faire dire au lutin « Perdu ! Le nombre était » et faire afficher le nombre.



Deuxième partie

On veut améliorer notre programme. Effectue les changements nécessaires pour que :


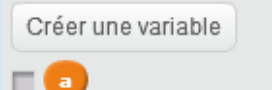

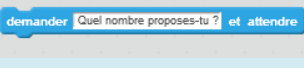
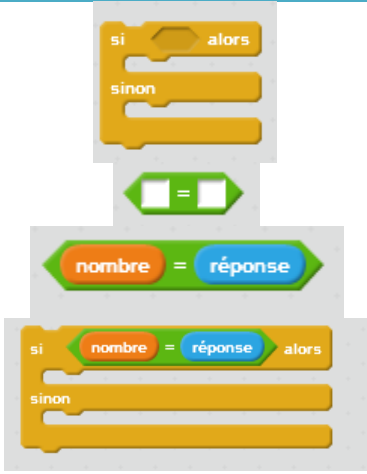


- Si tu as trouvé le nombre le lutin dise « Bravo ! ».
- Sinon, si tu as trouvé un nombre plus grand, le lutin dise « Dommage, ton nombre était trop grand, la bonne réponse était : ... » et il donne la bonne réponse. Si tu as trouvé un nombre plus petit, le lutin dise « Dommage, ton nombre était trop petit, la bonne réponse était : ... » et il donne la bonne réponse.





Aide logiciel

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

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>
Pour que la variable ne s'affiche pas		Décocher à côté de la variable.
Donner à une variable une valeur prise au hasard		<p>Choisir dans « Données », « mettre nombre à... »</p> <p>Clique dans « Opérateurs » sur « nombre aléatoire entre ... et... ». Choisis les bons nombres.</p> <p>Insère cette deuxième brique dans la brique précédente.</p>
Demander une réponse		Aller dans « Capteurs », et choisir « demander...et attendre ».
Tester si la réponse donnée est correcte		<p>Aller dans « Contrôle », choisir la brique « Si...alors...sinon ...».</p> <p>Aller dans « opérateurs » et choisir le test d'égalité.</p> <p>Aller chercher les deux variables à tester :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre dans « Données » - reponse dans « Capteurs » <p>Insérer le test dans la boucle.</p>
Faire afficher le nombre si on a perdu		Aller dans « Apparence » et « Données ».
Faire afficher une phrase qui contient la variable nombre		Aller dans « Opérateurs » et choisir « Regroupe hello world ». Insérer cette brique dans « Dire » et remplir avec la phrase et la variable voulues.