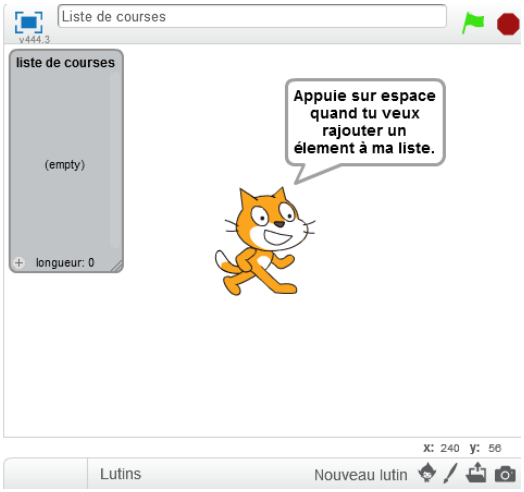
Liste de courses (1)

http://juliette.hernando.free.fr

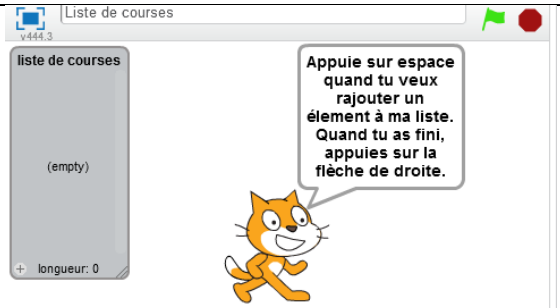
On veut que le lutin enregistre notre liste dans une liste à chaque fois que le joueur clique sur la touche « espace » du clavier.
Quand le joueur a fini, il appuie sur la flèche de droite et le lutin nous redit la liste pour qu'on puisse la vérifier.



Création des variables et de la liste

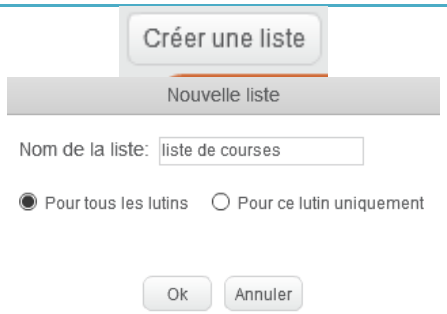
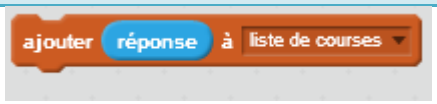
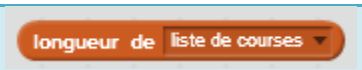
nature	nom	rôle
liste	liste de courses	Tu peux visualiser la liste comme un tableau dans lequel on va ranger les réponses du joueur au fur et à mesure.
variable	compteur	C'est la variable qui va nous permettre de parcourir la liste pour énumérer tous les éléments à la fin du programme.

Script : On va créer 3 parties en parallèle.

<table>
<tr>
<td>Quand on clique sur le drapeau vert :
1. On réinitialise la liste de courses (c'est-à-dire qu'on la vide de tout ce qui a pu être rentré dans les programmes précédents).
2. Le lutin explique le fonctionnement du programme.</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td>Quand on clique sur la touche « espace » :
1. Le lutin demande « quel élément veux-tu ajouter à ma liste » ?
2. Ajouter la réponse à la liste de courses.</td>
<td>Quand la flèche de droite est cliquée :
1. Dire « Voici la liste : » pendant 2s.
2. Mettre le compteur à 1 (il commence à la première case de la liste).
3. Répète « longueur de liste de courses » fois :
• Dire l'élément « compteur » de la liste
• Ajouter un à compteur
4. Dire « Ai-je bien tout noté ? Sinon, rajoute des éléments ! »</td>
</tr>
</table>

Aide logiciel

http://juliette.hernando.free.fr

Créer une liste		Dans « Données » , « créer une liste » et entrer le nom choisi.
Réinitialiser une liste.		Aller dans « Données » et choisir la brique « supprimer l'élément …. de la liste ».
Ajouter la réponse du joueur à la liste de courses		Aller dans «Données » et dans « Capteurs ».
Trouver la longueur d'une liste		Aller dans « Données ».
Dire l'élément à la position « compteur » de la liste		Aller dans « données », « apparence » et assembler correctement les briques.