



Faire disparaître des bougies

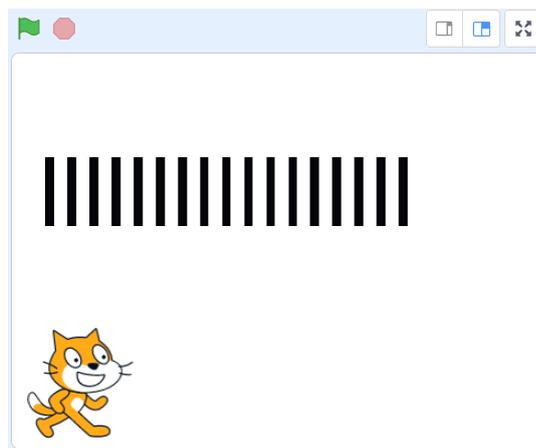
<http://juliette.hernando.free.fr>



Jeu de Nim : Joueur contre joueur

Chaque joueur choisit de faire disparaître 1, 2 ou 3 bougies (ou allumettes ou briques...).

Le joueur qui se retrouve avec la dernière bougie (ou allumette...) a perdu.



Script de la bougie 1

1. Quand le drapeau vert est cliqué, la bougie apparaît (montrer) à la position que tu auras choisi à l'avance.
2. Quand la bougie 1 reçoit le message « 1 » elle disparaît (ou répéter 10 fois ajouter 10 à l'effet fantôme pour qu'on la voit disparaître)

Script des autres bougies

Duplique ce lutin « bougie1 » afin d'obtenir 17 bougies.

Pour chaque bougie :

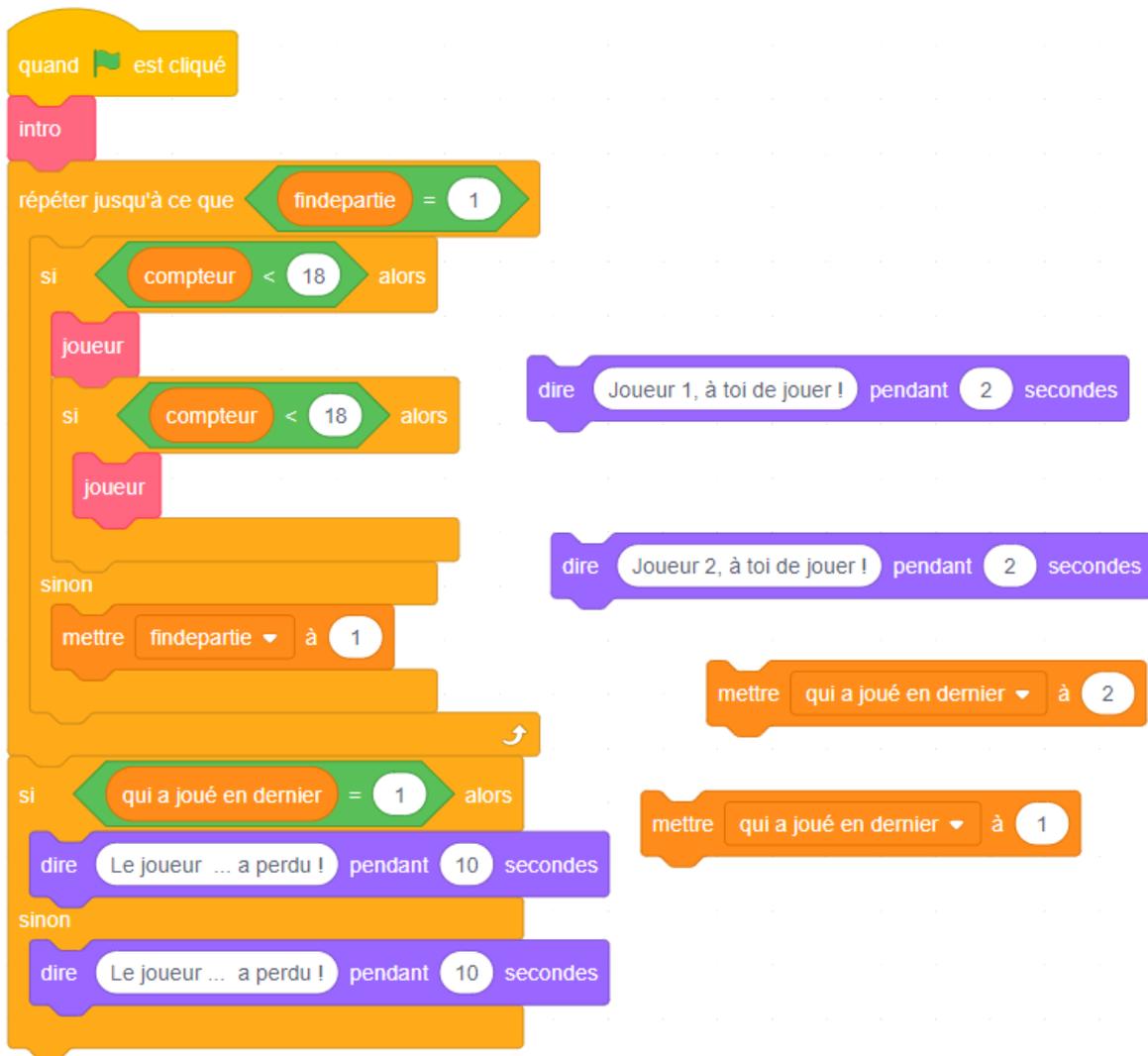
1. Change dans le script le numéro du message (« 2 », « 3 » etc...).
2. Tu changeras aussi la position de chaque bougie de façon à les espacer régulier (tu peux les mettre en ligne, en pyramide, etc. comme tu veux).

Script du lutin principal

1. Crée une variable compteur : elle nous servira à envoyer les messages pour supprimer les bougies. Elle vaut 1 au début du programme. Elle augmente de 1 à chaque fois qu'un message « compteur » est envoyé à tous. A la fin du programme, elle vaut donc 18, car le message 17 a été envoyé et on augmente de 1 avant de sortir de la boucle.
2. Crée une variable findepartie qui vaut 0 au début du programme et 1 quand on a pris la dernière bougie.

3. Crée une variable « qui a joué en dernier » de façon à savoir qui prend la dernière bougie.

4. Voici le script du programme principal :



Place les briques à la bonne position et complète les messages lorsque la partie est finie.

5. Crée le bloc « intro » qui initialise les variables et explique le principe du jeu.

6. Crée le bloc « Joueur » : on demande le nombre d'allumettes à retirer (jusqu'à ce que la réponse soit entre 1 et 3). On retire alors les allumettes grâce à la variable compteur (envoie le message « compteur » autant de fois que le joueur le souhaite et pense à ajouter 1 à compteur avant de sortir de la boucle).