



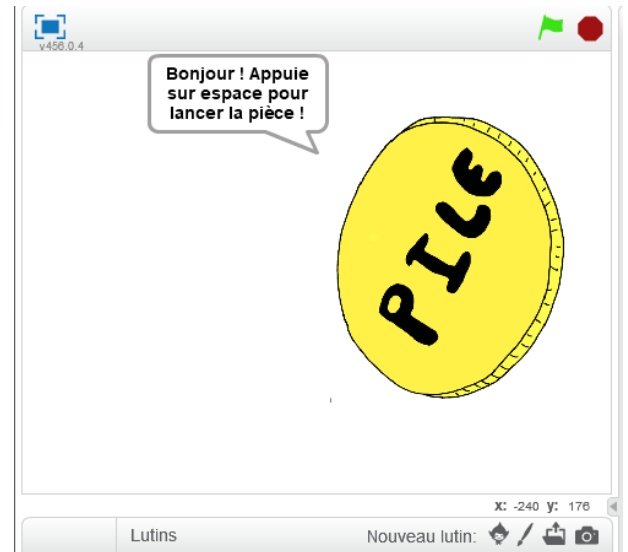
## Pile ou face ?

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

Dans cette fiche on veut juste simuler un lancer de pièce.

L'utilisateur appuie sur la touche espace, on voit les différentes faces défiler et quand la pièce s'arrête, le programme nous dit qu'elle est la face visible.

Ouvre le fichier pileouface.sb2



### Remarques sur le personnage

Le personnage dans le fichier pileouface.sb2 a deux costumes :

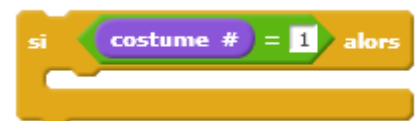
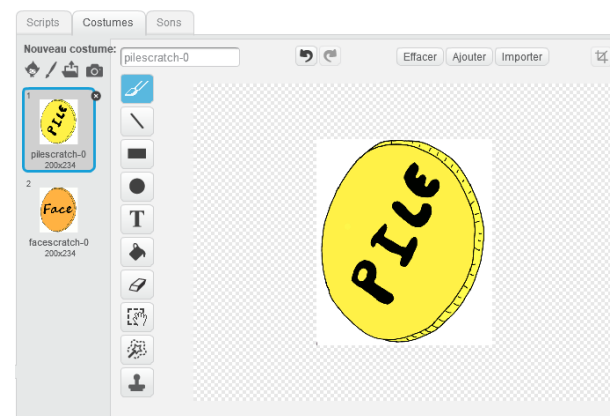
Pile pour le premier et face pour le deuxième.

On peut connaître le numéro du costume grâce à la brique :

**costume #**

Lorsque cette variable est égale à 1, cela signifie que le costume porté est le premier, c'est-à-dire que la face visible est pile.

Si elle est égale à 2, c'est face.

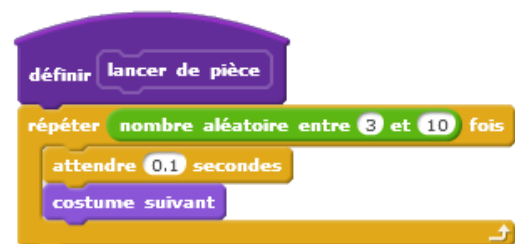


### Création du bloc « lancer de pièce »

Pour donner l'illusion qu'on lance la pièce, on va la faire changer de costumes très rapidement mais en restant suffisamment de temps sur le costume pour qu'on voit la face.

Dans l'exemple ci-contre, on choisit un nombre aléatoire entre 3 et 10, qui va représenter le nombre de fois que le personnage change de costumes.

On peut changer les nombres 3 et 10.



## Création du script quand le drapeau vert est cliqué

1. On commence quand le drapeau vert est cliqué.
2. Le lutin nous dit pendant 8s « Bonjour ! Appuie sur la touche espace pour lancer la pièce ! ».

## Création d'un deuxième script

Complète le script ci-contre pour que le programme dise « Pile ! » quand la face visible est pile et « Face ! » quand la face visible est face.

