



Qui est le plus grand ?

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



Le lutin compare deux nombres saisis par l'utilisateur.

Création des variables

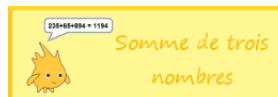
Comme on aura deux nombres saisis au clavier, il va falloir créer des variables pour stocker les deux réponses.

nature	nom	rôle
variable	nombre1	C'est le premier nombre saisi par l'utilisateur.
variable	nombre2	C'est le deuxième nombre saisi par l'utilisateur.

Créer la variable « nombre1 » et la faire dire au lut

1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Le lutin explique la règle du jeu pendant 4s :
3. Le lutin demande : « Quel est ton premier nombre » ?
4. Crée la variable « nombre1 » et donne-lui la valeur de la réponse.
5. Le lutin dit « ton premier nombre est » (tu utiliseras la variable et le regroupement de mots, tu peux t'aider de la fiche : .)

Bonjour, tu vas saisir deux nombres et je vais les comparer.



nombre1 5

ton premier nombre est 5



Créer la variable « nombre2 »

1. Le lutin demande : « Quel est ton deuxième nombre » ?
2. Crée la variable « nombre2 » et donne-lui la valeur de la réponse.
3. Le lutin dit « ton deuxième nombre est »

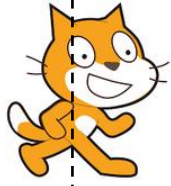
Comparer les deux nombres

Pour comparer deux nombres, on utilise les



opérateurs :

1. Si « nombre1 » est plus grand que « nombre2 » alors le lutin dit :
« « nombre1 » est plus grand que « nombre2 » ».
2. Traite les deux autres cas (plus petit et égal) de la même manière.
Vérifie que ton programme fonctionne puis enregistre-le.



Aide logiciel

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

Créer une variable		Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable » Donne un nom à cette variable, par exemple « nombre1 ». De nouvelles briques apparaissent alors.
Demander une réponse au joueur		Aller dans « Capteurs » et choisir la brique « demander et attendre ».
Enregistrer une réponse donnée par le joueur dans une variable		Aller dans « données » et choisir « mettre ... à ... ». Aller dans « capteurs » et choisir la brique « réponse ». Emboîter les 2 briques.
Dupliquer des briques		Clique droit sur le bloc que tu veux dupliquer.
Si ... alors...		Dans « capteurs ».
Comparer 2 nombres		Dans « opérateurs ».
Pour la variante ...		
Dire une phrase qui contient des variables		Tu vas devoir utiliser plusieurs briques « regroupe » pour que tu puisses faire apparaître à l'écran la valeur contenue dans la variable et ta phrase (ici soit <, soit > soit =). Insère ta nouvelle brique dans dire. Attention à ne pas confondre avec le test dans les opérateurs. On ne teste rien quand on parle !