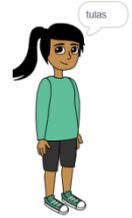




Parler « en verlan »



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

Dani demande au joueur d'écrire la phrase de son choix et elle va ensuite dire cette phrase dans l'ordre inverse des caractères.



Création des variables et listes

nature	nom	rôle
variable	phrase	Elle va prendre la valeur de la phrase écrite par le joueur.
liste	phraseinversée	Cette liste contiendra tous les caractères de la phrase initiale mais dans l'ordre inverse.
variable	position	C'est la variable qui permet parcourir la liste « phrase » à l'envers. Elle doit donc avoir comme valeur initiale la longueur de la phrase (pour qu'on parte de la fin) et elle décroît jusqu'à 1 (premier caractère).

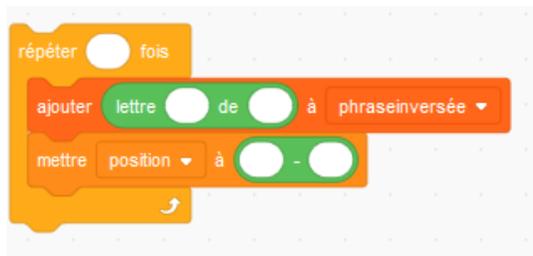
Dire une phrase à l'envers :

- Le lutin demande au joueur «Ecris une phrase » quand on clique sur le drapeau vert.
- Donne à la variable « phrase » la valeur de la réponse.
- Donne à la variable position la valeur de la longueur de la phrase :

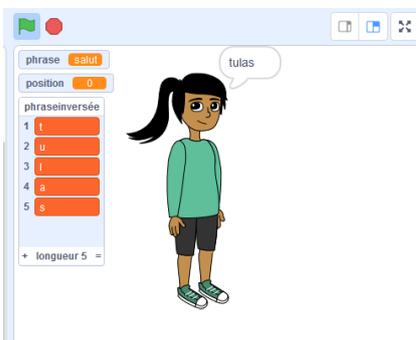


Le but est maintenant de rentrer chaque caractère de la phrase mais dans l'ordre inverse dans la liste « phraseinversée ».

Pour cela complète le script suivant en ajoutant les éléments nécessaires :



Dani « dit » la phrase renversée pendant « 5 secondes. »



Pense à réinitialiser ta liste au début de ton programme !
Lance le programme et vérifie qu'il fonctionne correctement plusieurs fois.