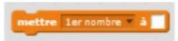
Activité 2

Étape 1 :

L'objectif est de développer un programme permettant de tester au hasard le produit de deux nombres inférieurs ou égaux à 10, puis de donner la véracité ou non du résultat. En suivant le scénario ci-dessous, construisez ce programme :

Description du scénario	Blocs de commandes nouveaux à utiliser
1) Le programme devra commencer quand on pressera le petit drapeau vert.	Dans l'onglet « Evénements » :
2) L'ordinateur va choisir un nombre entier, au hasard, compris entre 1 et 10. Il devra mettre la variable 1er nombre égale à ce nombre entier.	Dans l'onglet « Données » :  Dans l'onglet « Opérateurs » :
3) L'ordinateur va choisir un nombre entier, au hasard, compris entre 1 et 10. Il devra mettre la variable 2ème nombre égale à ce nombre entier.	
4) Ensuite le lutin doit demander « combien fait » 1er nombre « fois » 2ème nombre « ? » et attendre.	Dans l'onglet « Opérateurs » : Dans l'onglet « Capteurs » :
5) Si ta réponse est égale à 1er nombrex2è nombre alors le lutin dit : « bravo ! » pendant 2 secondes. Sinon le lutin dit : « dommage, il faut revoir tes tables de multiplication ! » pendant 2 secondes.	Dans l'onglet « Contrôle » : Dans l'onglet « Capteurs » : Dans l'onglet « Opérateurs » :

Tester le programme en appuyant sur le drapeau vert.

Étape 2 :

En vous aidant des commandes ci-contre, améliorer le jeu en répétant plusieurs fois le programme automatiquement puis en comptant à chaque fois le nombre de bonne réponse.

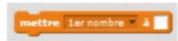
Étape 3 :

Si vous avez terminé le jeu sur les tables de multiplication, vous pouvez essayer de l'améliorer en : choisissant un arrière-plan pour la scène, ajoutant un chronomètre pour chaque calcul, augmentant la difficulté des tables (tables de 11, 12 …), animant le lutin (créer des déplacements, jouer des sons, …), ajoutant une appréciation à la fin du jeu en fonction du score sur 10…

Activité 2

Étape 1 :

L'objectif est de développer un programme permettant de tester au hasard le produit de deux nombres inférieurs ou égaux à 10, puis de donner la véracité ou non du résultat. En suivant le scénario ci-dessous, construisez ce programme :

Description du scénario	Blocs de commandes nouveaux à utiliser
1) Le programme devra commencer quand on pressera le petit drapeau vert.	Dans l'onglet « Evénements » :
2) L'ordinateur va choisir un nombre entier, au hasard, compris entre 1 et 10. Il devra mettre la variable 1er nombre égale à ce nombre entier.	Dans l'onglet « Données » :  Dans l'onglet « Opérateurs » :
3) L'ordinateur va choisir un nombre entier, au hasard, compris entre 1 et 10. Il devra mettre la variable 2ème nombre égale à ce nombre entier.	
4) Ensuite le lutin doit demander « combien fait » 1er nombre « fois » 2ème nombre « ? » et attendre.	Dans l'onglet « Opérateurs » : Dans l'onglet « Capteurs » :
5) Si ta réponse est égale à 1er nombrex2è nombre alors le lutin dit : « bravo ! » pendant 2 secondes. Sinon le lutin dit : « dommage, il faut revoir tes tables de multiplication ! » pendant 2 secondes.	Dans l'onglet « Contrôle » : Dans l'onglet « Capteurs » : Dans l'onglet « Opérateurs » :

Tester le programme en appuyant sur le drapeau vert.

Étape 2 :

En vous aidant des commandes ci-contre, améliorer le jeu en répétant plusieurs fois le programme automatiquement puis en comptant à chaque fois le nombre de bonne réponse.

Étape 3 :

Si vous avez terminé le jeu sur les tables de multiplication, vous pouvez essayer de l'améliorer en : choisissant un arrière-plan pour la scène, ajoutant un chronomètre pour chaque calcul, augmentant la difficulté des tables (tables de 11, 12 …), animant le lutin (créer des déplacements, jouer des sons, …), ajoutant une appréciation à la fin du jeu en fonction du score sur 10…