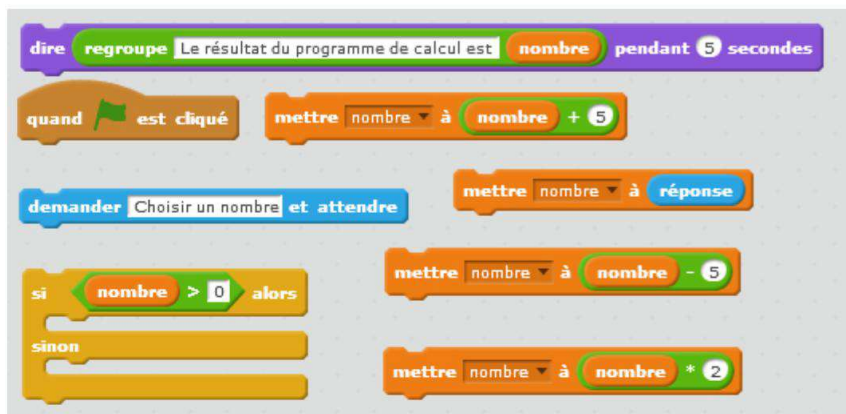


Objectif 1 : Si ... alors ... sinon

□ Sur Scratch, remets dans l'ordre les briques ci-contre de telle façon que le script permette de faire le programme de calcul ci-dessous :

- Choisis un nombre.
- Si le nombre est positif, lui soustraire 5
- Sinon lui ajouter 5
- Prendre le double du résultat



Objectif 2 : Le bon nombre 1

Le jeu du bon nombre consiste à faire deviner un nombre précis à un joueur.

Le jeu doit mettre en interaction le lutin et l'utilisateur :

- le lutin pense à un nombre choisi au hasard entre 1 et 10 ;
- l'utilisateur doit deviner ce nombre. Pour cela, il n'a droit qu'à un seul essai.

□ Faire dire au lutin « Tu vas essayer de deviner un nombre entier compris entre 1 et 10. » pendant 2 secondes.

□ Créer une variable « nombre » et la cacher pour qu'elle n'apparaisse pas à l'écran.

□ Affecter à la variable « nombre » une valeur aléatoire entre 1 et 10.



□ Demander « Quel nombre proposes-tu ? ».

□ **Si** la réponse donnée est correcte, **alors** faire dire au lutin « Bravo ! Tu as deviné du premier coup ! ». **Sinon**, faire dire au lutin « Perdu ! Le nombre était : ... » et faire afficher le bon nombre.

Objectif 3 : Le bon nombre 2

□ On souhaite améliorer le jeu précédent pour que :

- si l'utilisateur a trouvé le bon nombre, alors le lutin dit « Bravo ! Tu as deviné du premier coup ! ».

- sinon

- s'il a trouvé un nombre plus grand, alors le lutin dit « Dommage, ton nombre était trop grand. La bonne réponse était : ... » et il donne la bonne réponse.

- s'il a trouvé un nombre plus petit, alors le lutin dit « Dommage, ton nombre était trop petit. La bonne réponse était : ... » et il donne la bonne réponse.



Pour aller plus loin :

On souhaite complexifier le jeu précédent. Le lutin pense désormais à un nombre entier entre 1 et 1 000.

1. Le bon nombre 3

L'utilisateur a autant d'essais qui lui sont nécessaires pour trouver le bon nombre.

□ Effectuer les changements nécessaires pour que le jeu arrive à son terme.

2. Le bon nombre 4

□ Créer une variable et l'insérer dans le script de telle façon qu'elle compte le nombre d'essais.

3. Le bon nombre 5

□ Le joueur n'a que 10 essais pour trouver le bon nombre.

