



Créer un calcul mental

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



Réciter la table de 6 au hasard :

On veut que le lutin demande un résultat de la table de 6 au hasard.

1. Le lutin dit « Bonjour, connais-tu ta table de 6 ? »
2. Crée une variable « nombre » et donne-lui une valeur aléatoire entre 1 et 10.
3. Le lutin demande « Quel est le résultat de « nombre » x 6 ? » (pour cela il faut qu'il demande en regroupant les mots).
4. Si la réponse est correcte (c'est-à-dire si « réponse = nombre*6 »), le lutin dit « Bravo ! » !
5. Sinon le lutin dit « Perdu ! Essaie encore ! »
6. Et on répète indéfiniment (attention on ne répète pas « Bonjour..... »)

Vérifie que ton programme fonctionne.

Complicquer les phrases de réponse :

Reprends le programme précédent :

1. Si la réponse est correcte (c'est-à-dire si « réponse = nombre*6 »), le lutin dit maintenant :
« Bravo ! Le résultat de « nombre » x 6 est bien « réponse » ! »
6. Sinon le lutin dit « Perdu ! le résultat était Essaie encore ! »

Vérifie que ton programme fonctionne.

Ajouter un score :

On va faire un score sur 10. On va donc répéter 10 fois le programme cette fois-ci.

1. Rajoute dans ton programme une variable « score ».
2. Mets-là à 0 au tout début de ton programme.
3. Si la réponse est correcte, insère : « ajoute 1 à la variable « score ».
4. A la fin du programme le lutin dit : « Ton score est de « score » sur 10. »

Vérifie que ton programme fonctionne.

Tu peux faire maintenant un programme avec la table de ton choix. Vérifie que tu les connais toutes !



Aide logiciel

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

Changer l'orientation du lutin quand on clique dessus		<p>Aller dans « Evènements ». Choisir « quand ce lutin est cliqué ».</p> <p>Aller dans « Mouvements ». Ajouter la brique « s'orienter à ... ».</p> <p>Changer l'orientation du lutin.</p>
Faire demander une réponse au personnage		Aller dans « Capteurs » et choisir la brique « demander et attendre ».
Créer une variable	 	<p>Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable »</p> <p>Donne un nom à cette variable, par exemple « a ».</p> <p>De nouvelles briques apparaissent alors.</p>
Mettre une variable aléatoire entre 1 et 10	 	<p>Aller dans « Données », sélectionner la brique « mettre a à ... ».</p> <p>Aller dans « Opérateurs », sélectionner la brique « nombre aléatoire entre 1 et 10 ».</p> <p>Mettre la variable entre 1 et 10 en l'insérant.</p>
Donner une condition		Aller dans « Contrôle », sélectionner la brique « si, alors », sinon.
Tester si le nombre est le bon	 	<p>Aller dans « Opérateurs » et choisir la brique d'égalité.</p> <p>Aller dans « Capteurs » et insérer dans l'opérateur : « réponse » (qui correspond au nombre tapé sur le clavier)</p> <p>Aller dans « Données » et insérer « a » (la variable).</p> <p>Insérer alors la brique opérateurs dans la brique « si alors »</p>
Poser une question qui regroupe des mots et des variables	 	<p>Aller dans « opérateurs » et sélectionner « regroupe.... ».</p> <p>Dans la première partie poser le début de la question.</p> <p>Regrouper avec une autre brique qui regroupe le nom de la variable et le reste de la question.</p>
Ajouter 1 à une variable		Aller dans « données ». Choisir la brique « Ajouter à1 ».