

# Ajouter un chronomètre à vos jeux

Pour mesurer la durée d'un parcours, d'une épreuve, d'une action dans un jeu vidéo...

## Créer un chronomètre :

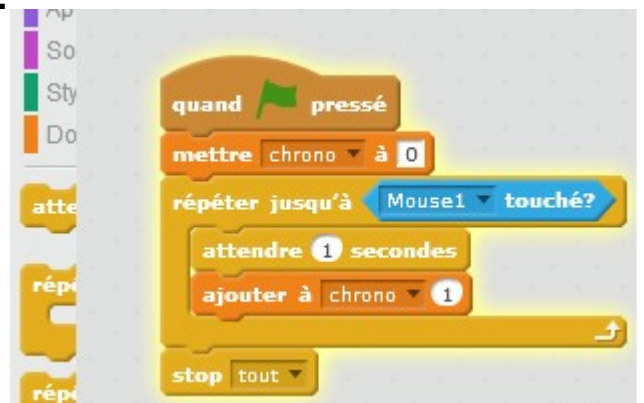
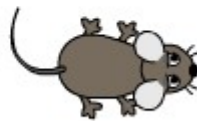
- Créer une variable chrono
- En début de script, l'initialiser à zéro (RAZ ou Remise à Zéro)
- Boucle infini
- Incrémenter de 1 à chaque seconde

chrono 18



## Arrêter le chronomètre avec un événement :

- Créer un chronomètre classique
- La boucle s'arrêtera avec un événement
- Exemple : lorsque le chat touche la souris



## Compte à rebours :

- Créer une variable compteur
- En début de script, indiquer la valeur de départ pour la variable
- Indiquer le nombre de boucles en fonction de la durée souhaitée
- Incrémenter de -1 à chaque seconde
- Bloquer l'ensemble des scripts à la fin du décompte



SKELL

Le chronomètre de skell est mis à disposition selon les termes de licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France