

# Pile ou Face

Le chat lance une pièce, de quel côté va t-elle retomber ?

## Préparation , il te faut trois costumes :

- Le chat qui annonce le lancer
- Le côté Pile de la pièce
- Le côté Face de la pièce

## Recopier la solution :

- Tester le programme,
- Ce programme fonctionne pour un seul lancer

## Perfectionner le script (programme) :

- Modifier le temps d'affichage,
- Modifier le programme pour obtenir 10 lancers
- Mettre en place des compteurs pour comptabiliser le nombre de pile et de face obtenu
- Mettre en place un compteur de lancers
- Mettre à zéro les compteurs au lancement du script (programme)
- Modifier le programme pour obtenir un nombre infini de lancers

The screenshot shows a Scratch project window titled "pileface1" (version v440). The cat character is positioned on the stage with a speech bubble containing the text "je lance la pièce". The "Costumes" panel on the left displays four costumes: "costume1" (the cat), "costume2" (the cat), "ball-a" (a yellow circle labeled "Pile"), and "ball-b" (a blue circle labeled "Face"). The "Scripts" panel on the right contains the following code blocks:

- quand pressé
- basculer sur costume costume1
- dire je lance la pièce pendant 2 secondes
- mettre pièce à nombre aléatoire entre 0 et 1
- si pièce = 0 alors
  - basculer sur costume ball-a
  - attendre 2 secondes
- sinon
  - basculer sur costume ball-b
  - attendre 2 secondes
- stop tout



SKELL

Pile ou Face de skell est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France.