

Le but du jeu consiste à deviner le plus rapidement possible un nombre mystérieux choisi par le programme Scratch...

Voici les étapes à suivre :

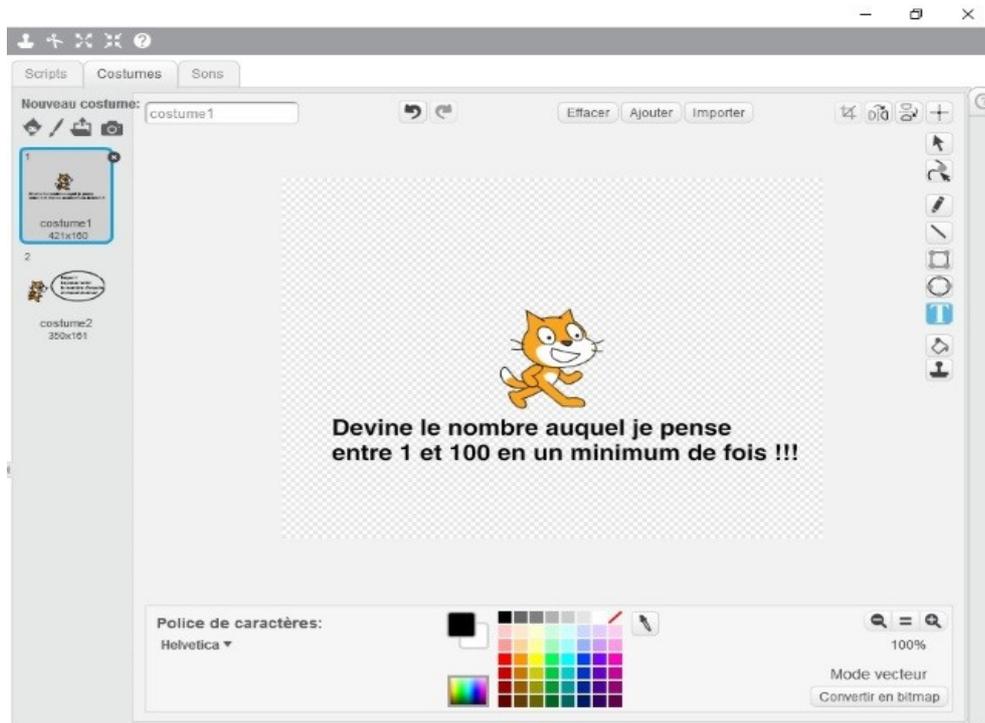
- Préparer un premier costume qui explique au joueur le but du jeu (page 2)
- Préparer un deuxième costume pour informer le joueur qu'il a gagné (page 2)
- Créer une variable « nombre » qui sera le nombre mystérieux (page 1)
- Créer une variable « essais » qui comptera le nombre de tentatives du joueur (page 1)
- Écrire le programme (page 3)

Création des variables « nombre » et « essais »

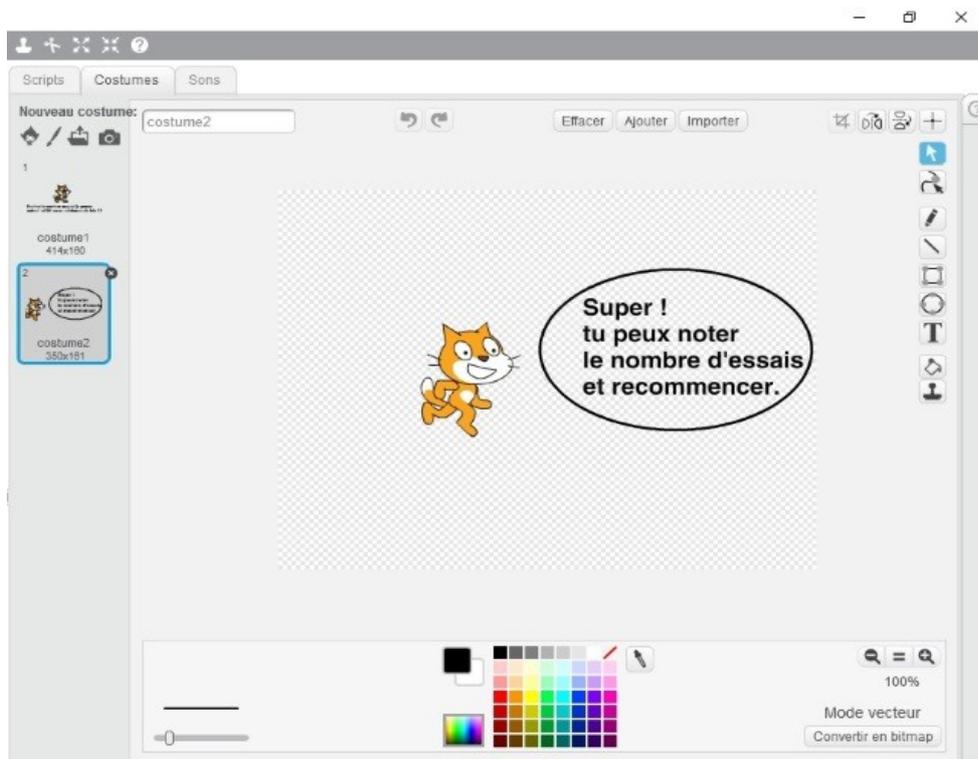
*Rappel : une variable est une donnée manipulée par le programme, elle est stockée dans une mémoire de la machine.*



Le premier costume est destiné à expliquer l'activité au joueur...



Quand le joueur a trouvé la bonne réponse, le programme bascule sur un deuxième costume qui l'invite à lire son nombre d'essais...



Le programme est expliqué mais incomplet... A toi de le recopier, le compléter et le tester !

The image shows a Scratch script for a number guessing game. The script starts with a 'when green flag clicked' event block. It then performs several initialization steps: 'switch to costume costume1', 'hide variable nombre', 'set essais to 0', and 'set nombre to a random number between 1 and ?'. A 'repeat indefinitely' loop follows. Inside the loop, it 'adds 1 to essais', 'asks the player to propose a number and wait', and then enters a conditional 'if response > nombre' block. This block contains a 'say C'est plus petit ! pendant 2 secondes' block. Below this is a red question mark, and then another conditional 'if ?' block containing 'switch to costume costume2' and 'stop all'. Annotations on the right explain these steps: 'Présentation du problème' points to the costume and variable setup; 'Scratch affecte un nombre au hasard entre 1 et 100, La variable « essais » correspond au nombre de tentatives' points to the random number and essais variable; 'On ajoute 1 au compteur de tentatives' points to the 'add 1 to essais' block; 'Le joueur propose un nombre' points to the 'ask and wait' block; 'Boucle de test dans le cas où la réponse est plus grande que le nombre mystère' points to the 'if response > nombre' block; 'Boucle de test dans le cas où la réponse est plus petite que le nombre mystère' points to the second 'if ?' block; and 'Si la réponse est bonne, on change de costume pour informer le joueur qu'il a gagné et on arrête le jeu' points to the 'switch to costume costume2' and 'stop all' blocks.

Annotations:

- Présentation du problème
- Scratch affecte un nombre au hasard entre 1 et 100, La variable « essais » correspond au nombre de tentatives
- On ajoute 1 au compteur de tentatives
- Le joueur propose un nombre
- Boucle de test dans le cas où la réponse est plus grande que le nombre mystère
- Boucle de test dans le cas où la réponse est plus petite que le nombre mystère
- Si la réponse est bonne, on change de costume pour informer le joueur qu'il a gagné et on arrête le jeu