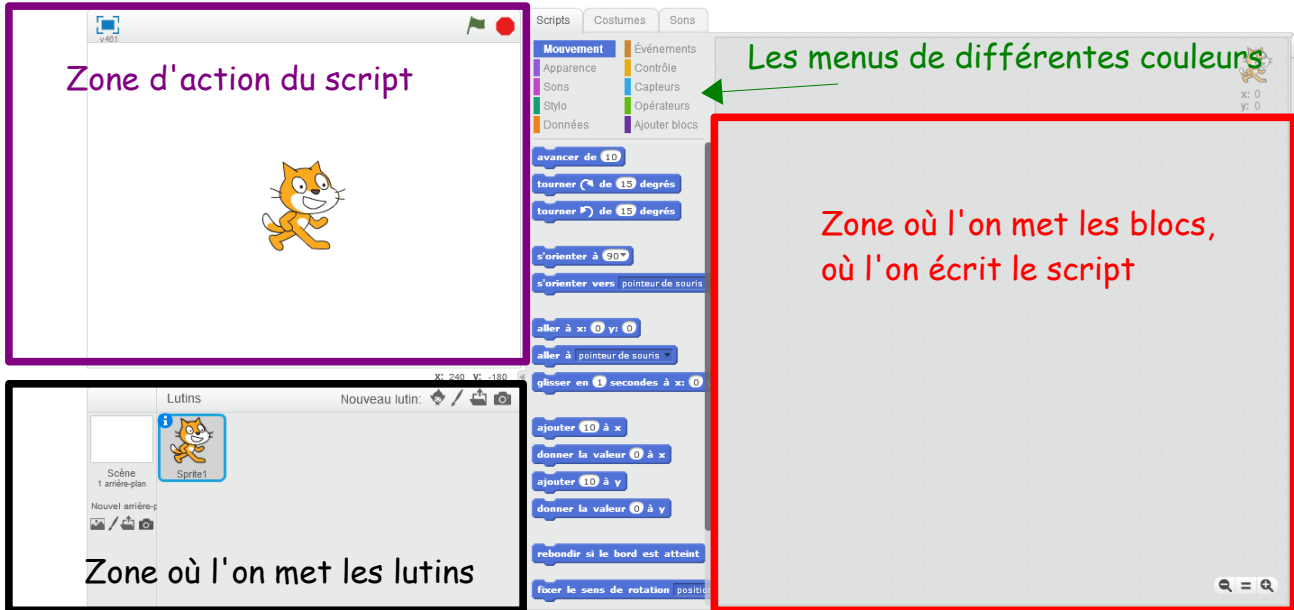


1) Ouvrir le logiciel Scratch. Voici la fenêtre que vous obtenez :



BUT DU TP :

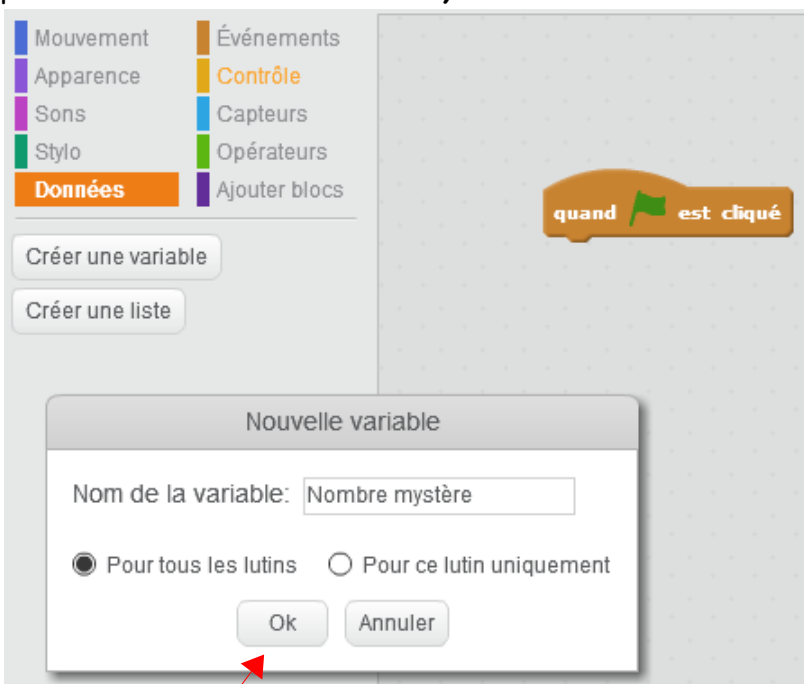
Construire un jeu où le joueur doit trouver un nombre mystère compris entre 1 et 100

Partie 1 : les bases

2) Depuis le menu *Événements*, faire glisser le bloc suivant, pour construire le début du script :



3) Aller dans le menu *Données* et cliquer sur *Créer une variable*. Appeler cette variable : **Nombre mystère**



Cliquer sur Ok

4) Grâce à des éléments des menus *Données* et *Opérateurs* créer ce nouveau bloc :



5) Écrire ce script :



6) Tester le jeu en cliquant sur le *drapeau vert* .



7) Le jeu est-il trop facile ou trop dur ? (surligne ta réponse :)

8) Dans le menu *Données* , décocher la variable *Nombre mystère* . **Nombre mystère**

9) Tester le jeu. Le jeu est-il trop facile ou trop dur ? (surligne ta réponse :)

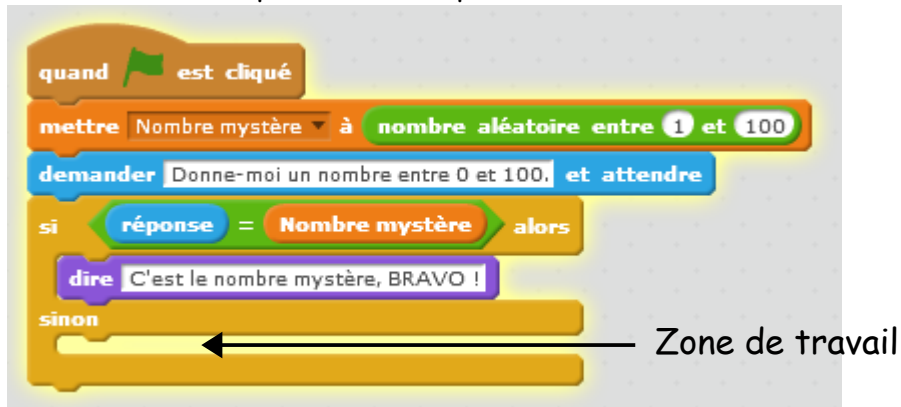
10) Validation professeur

Partie 2 : améliorations

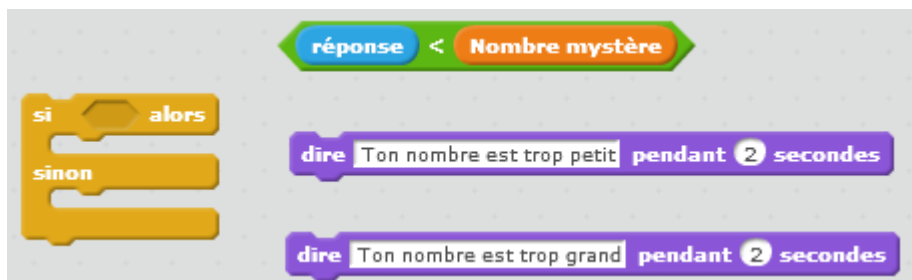
Pour l'instant, le script réagit lorsque l'on trouve directement le nombre mystère. Nous souhaitons améliorer le jeu ! Le chat va préciser que le nombre rechercher est entre 1 et 100. On va également informer le joueur que sa proposition est plus petite ou plus grande que le nombre mystère puis lui proposer un nouvel essai.

11) Changer la question du chat en : « *Donne-moi un nombre entre 1 et 100.* »

12) On change le bloc de condition pour avoir une partie *sinon* :



13) Dans la *zone de travail*, construire la suite du script grâce aux quatre blocs suivant :



Aide : on analyse la réponse du joueur. **Si** la réponse est bonne, on lui dit
Sinon si la réponse est plus petite, on lui dit
sinon on lui dit que la réponse est plus grande

14) Validation professeur



15) Il reste à répéter la question du chat et l'analyse de la réponse du joueur.



Placer le correctement dans le script.

Il faut utiliser ce bloc

Il faut insérer des blocs du script à l'intérieur.

16) Tester le jeu en cliquant sur le *drapeau vert*.
Si le jeu ne fonctionne pas, refaite la question 15.

Réessayer jusqu'à ce que le jeu fonctionne !

17) Appeler votre professeur pour l'enregistrement de votre travail.