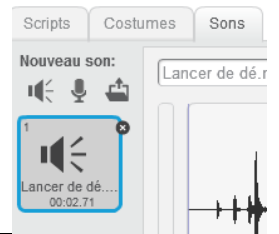


Avec le logiciel Scratch : fiche n°10 Le lancer de dé

Avant de commencer : sur le réseau dans le dossier commun/ pour_scratch

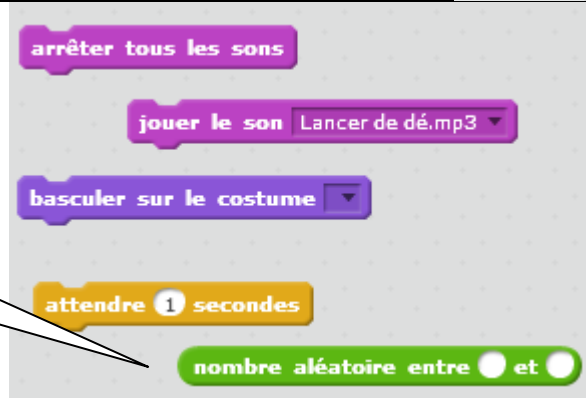
- Télécharger le lutin "dé.sprite2 "
- Importer le son " lancer de de.wav " depuis l'onglet "sons" de Scratch



Exercice 1 :

Avec les instructions ci-contre, écrire un script qui va simuler le lancer d'un dé .

Cet opérateur correspond à la fonction ALEA.ENTRE.BORNES du tableur



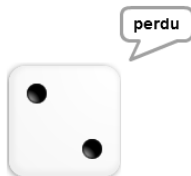
Insérer certaines instructions dans une boucle pour que la face apparente change une dizaine de fois avant de s'arrêter.

Il faudra synchroniser le son avec l'image...

Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom *fiche10ex1*

Exercice 2 : on triche !

Compléter le programme pour que le lutin annonce "gagné" si le tirage est supérieur à 3. Modifier le script précédent pour que le "6" ne sorte jamais !



On va utiliser :

- une variable :



- une condition:

Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom *fiche10ex2*

Exercice 3 : on garde les résultats

On veut garder les résultats dans une liste :



gagné !



Il faut créer une liste et lui ajouter le tirage à la fin du script ...

Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom *fiche10ex3*