



Les tables, c'est amusant ...

Ouvrir le fichier à l'adresse

<https://scratch.mit.edu/projects/987306072/editor>

Le jeu est déjà bien avancé. Il y a déjà :

- La barre de vie
- Le décompte des points
- Les ballons qui montent et sur lesquels on peut cliquer
- La vitesse de montée des ballons qui accélère avec le nombre de réponses justes.



Tu peux changer l'arrière plan en cliquant en bas à droite sur <Scène>.

⚠ ATTENTION : ne pas modifier le script de la scène ni aucun autre script



J'ai choisi une grenouille comme personnage, mais il est possible de choisir un autre personnage

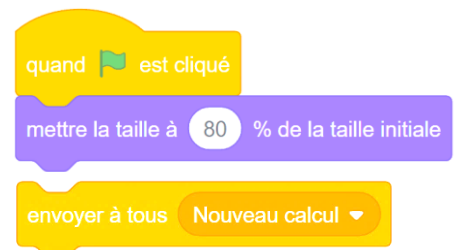
Les 2 scripts que l'on va ajouter le seront sur ce Sprite.

Pour lancer le jeu, il faut cliquer sur le drapeau vert.

Il peut être nécessaire de modifier la taille pour qu'il ne soit pas trop gros.

Il faut coller sous ce script pour envoyer un message à tous sprites.

Cela indique aux autres sprites que l'on va commencer un nouveau calcul.



On va maintenant indiquer ce que ce lutin doit faire lorsqu'il y a un nouveau calcul à lancer.



Il y a 2 variables importantes à utiliser maintenant : <Nombre 1> et <Nombre 2>.

Ce sont les 2 nombres que l'on va devoir multiplier.

Il faut demander au programme de tirer un nombre au hasard.



Il faut ensuite faire la même chose pour la variable <Nombre 2>.

Il faut enfin annoncer le calcul à faire.

Pour cela on va utiliser la brique <Dire>.



Tu peux lancer le jeu en cliquant sur le drapeau vert.

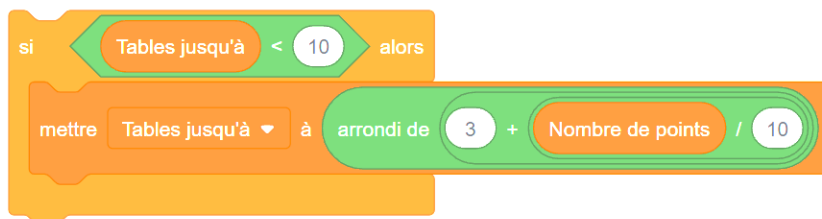
Tu as vite repéré que les calculs sont très faciles car les tables sont limitées à celle de 3 ...

On va modifier le script

quand je reçois Nouveau calcul ▼

On va modifier le programme de telle sorte que les calculs deviennent plus durs en fonction du nombre de réponses justes.

Ajoute la brique ci-contre avant les 2 briques <Mettre Nombre ...>



Les calculs seront de plus en plus difficiles.

Bon jeu.

Tu peux jouer chez toi pour apprendre ou réviser les tables de multiplication.

Une solution :

<https://scratch.mit.edu/projects/987313566/editor/>

