

# Tutoriel

## Simuler un courrier avec Scratch



1 émetteur - 1 récepteur

Objectif : Réaliser une simulation

Télécharger le fichier de départ



Emetteur



La lettre



Destinataire



Alex va dire « j'envoie un message ! »  
Le script envoie aux autres objets « envoie »

Au début, la lettre est cachée et positionnée à X=-158 et y=-72

Si le destinataire reçoit la lettre, elle dit « merci »

```
quand [drapeau] est cliqué
  cacher
  aller à x: -158 y: -72
```

Quand la lettre reçoit « envoie »,  
La lettre apparaît et elle se déplace en glissant...

```
quand je reçois envoie
  montrer
  glisser en 1 secondes à x: 141 y: -68
```

```
quand [drapeau] est cliqué
  répéter indéfiniment
    si [lettre touché?] alors
      dire [Merci !] pendant 2 secondes
```

```
quand [drapeau] est cliqué
  dire [Je vais envoyer un message à Steph] pendant 2 secondes
  envoyer à tous envoie
```

1 émetteur - 2 récepteurs

Télécharger le fichier lettre simple 2destinataires.sb2



Emetteur



Destinataire



```
quand [drapeau] est cliqué
  dire [Je vais envoyer un message] pendant 2 secondes
  demander [A qui dois l'envoyer ?] et attendre
  si [réponse = Steph] alors
    envoyer à tous Steph
  si [réponse = devin] alors
    envoyer à tous Devin
```

```
quand je reçois Devin
  montrer
  glisser en 1 secondes à x: 156 y: 95
```