

Tutoriel

Jouer avec Alex et les tables de multiplication



Objectif : Réaliser des multiplications et jouer avec Alex.

Télécharger le fichier jeu_multiplier.sb2



Multiplier deux nombres aléatoires

Alex va nous demander le résultat d'une multiplication :
Elle choisit le premier terme de la multiplication entre deux nombres.
Elle le stocke dans une variable.

premier nombre

Puis elle fait pareil pour le deuxième terme de la multiplication.
Elle affiche l'opération.

```
mettre premier nombre à nombre aléatoire entre -10 et 10
dire premier nombre pendant 2 secondes
```

Juste ou faux ?

```
demander Résultat ? et attendre
si premier nombre * deuxieme nombre = réponse alors
  dire Bien ! pendant 2 secondes
sinon
```

Si la réponse est égale au produit, c'est « Bien » sinon ...

Compter les points

Créer la variable « points »

Points

Mettre le compteur à zéro

```
mettre Points à 0
```

Rajouter 1 point quand la réponse est bonne

```
ajouter à Points 1
```

Choisir la table de multiplication

On va maintenant choisir la table de multiplication

```
demander Quelle table de multiplication ? et attendre
mettre Table à réponse
dire Table pendant 1 secondes
dire x pendant 1 secondes
dire pendant 1 secondes
```

Et faire les multiplications sur cette table...

Projet 1

Alex demande avec quelle table jouer. Elle change de costume souvent.
Elle pose ses 11 questions. On gagne des points à chaque bonne réponse...

La table est mémorisée dans
Le facteur est choisi de façon aléatoire entre 0 et 10
Le résultat est comparé à la Réponse

Table x facteur = Résultat

Si Résultat = réponse

Alors « Bien ! »
Sinon « Faux ! »

```
mettre facteur à nombre aléatoire entre 1 et 10
dire Table pendant 1 secondes
dire x pendant 1 secondes
dire facteur pendant 1 secondes
mettre Résultat à facteur * Table
demander resultat ? et attendre
```

```
si Résultat = réponse alors
  ajouter à Points 1
  dire Bien ! pendant 2 secondes
sinon
  dire Et non ! pendant 2 secondes
```

Projet 2

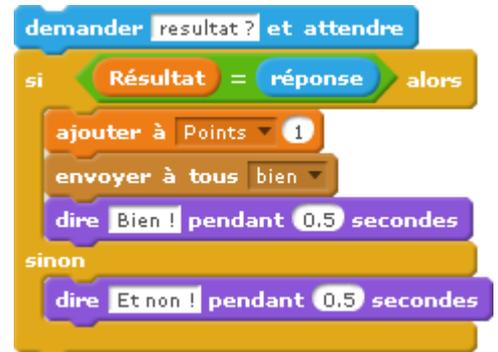
Alex demande avec quelle table jouer. Elle change de costume souvent.
Elle pose ses 11 questions. On gagne des points à chaque bonne réponse...
Deux scarabées symbolisent les points : le scarabée du joueur avance de 50 à chaque bonne réponse tandis que le scarabée de l'ordinateur avance indéfiniment de 0,2.
Le premier qui arrive à la ligne a gagné !



Alex

Alex répète 11 fois :

- Choisir un facteur aléatoire,
- Demander : Table x Facteur ?
- Si Résultat = réponse,
- Ajouter 1 point,
- Envoyer à tous « Bien »
- Dire « Bien »
- Sinon Dire « Faux »



sc joueur

Le scarabée se place sur le départ
Il s'oriente vers la droite

- Si la ligne est touchée
Alors le jeu s'arrête

Si il reçoit « Bien »

- Alors il avance de 50



sc ordi

Le scarabée se place sur le départ
Il s'oriente vers la droite

- Si la ligne est touchée
Alors le jeu s'arrête
- Sinon il avance de 0,2



Si le scarabée du joueur touche la ligne

- Alors il s'affiche « Vous avez gagné ! » et tout s'arrête

Si le scarabée de l'ordinateur touche la ligne

- Alors il s'affiche « Vous avez perdu ! » et tout s'arrête

ligne

