

# Tutoriel

## Simuler un courrier avec Scratch

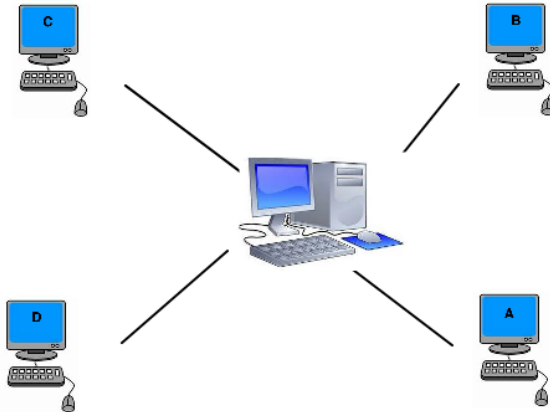


Objectif : Simulation d'un message dans un réseau

Télécharger le fichier de départ



Le réseau



La lettre

quand est cliqué  
mettre à 30 % de la taille initiale  
cacher



Le réseau est constitué de 4 ordinateurs et d'un serveur de messagerie.

Le programme permettra de choisir l'émetteur puis le récepteur.

Le message sera ensuite envoyé.

Le message est caché au départ.

Le programme demande quel est l'émetteur.

La lettre apparaît ensuite au bon endroit.

```
demander Quel émetteur ? et attendre
montrer
si réponse = A alors
  aller à x: 122 y: -92
si réponse = B alors
  aller à x: 120 y: 134
si réponse = C alors
  aller à x: -124 y: 139
si réponse = D alors
  aller à x: -128 y: -98
```

La lettre glisse vers le serveur.

Le programme demande quel est le destinataire.

La lettre glisse ensuite vers le destinataire.

```
demander Quel destinataire ? et attendre
glisser en 1 secondes à x: 34 y: -28
si réponse = A alors
  glisser en 1 secondes à x: 107 y: -101
si réponse = B alors
  glisser en 1 secondes à x: 114 y: 140
si réponse = C alors
  glisser en 1 secondes à x: -112 y: 138
si réponse = D alors
  glisser en 1 secondes à x: -128 y: -98
attendre 1 secondes
cacher
```