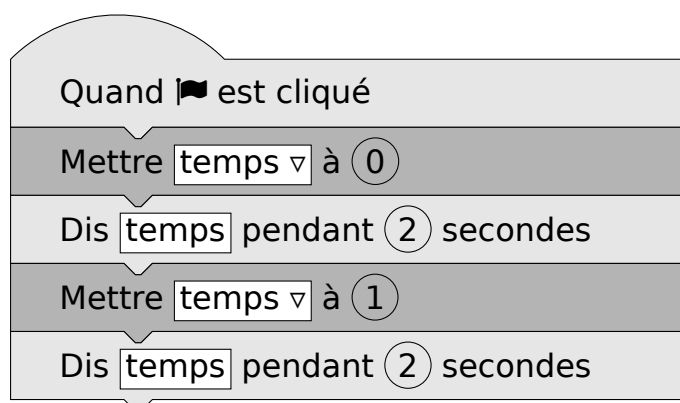


Scratch : variables

Compteur de temps

On va reprendre un projet précédent, et rajouter un compteur de temps.

- Ouvre un des projets précédents, et sélectionne le personnage du joueur.
- Va dans la catégorie *variables*, et crée une nouvelle variable, que tu nommeras "temps".
- Utilise les instructions suivantes :



N'écris pas "temps" dans les blocks : à la place, utilise le block rond dont le nom est "temps".

Qu' observes-tu ?

- Utilise la variable "temps" pour créer un compteur de temps : lorsque le jeu se termine, affiche ce compteur.

Devine le nombre

Utilise les variables pour faire un jeu **devine le nombre**.

Règles :

1. L'ordinateur choisit un nombre entre 1 et 100. (Va voir dans la catégorie *Opérateurs*).
2. Il demande un nombre au joueur (catégorie *Capteurs*) :
 - Si le joueur donne le bon nombre, c'est gagné.
 - Si le nombre est trop petit, l'ordinateur dit "Trop petit !".
 - Si le nombre est trop grand, l'ordinateur dit "Trop grand !".
3. L'ordinateur recommence la deuxième étape jusqu'à ce que le joueur trouve le nombre choisi.