

Comment mettre en forme les données récupérées avec SNAP! ?

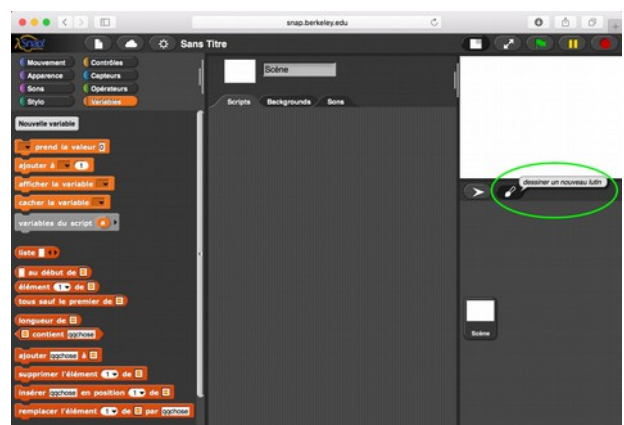
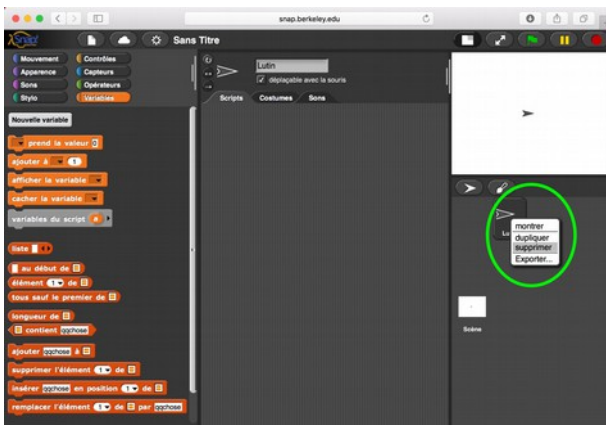
Pour afficher les valeurs, nous allons utiliser un « **lutin** » pour chaque chiffre qui constitue le nombre à afficher

Le nombre **42** est constitué des chiffres **4** et **2**. Précisément, il y a le chiffre **4** pour les **dizaine** et **2** pour les **unités**.

Pour le faire en SNAP! Nous allons utiliser un lutin pour le chiffre des dizaines et un second lutin pour celui des unités. Chaque lutin aura **10 costumes** (un costume pour chaque chiffre de 0 à 9).

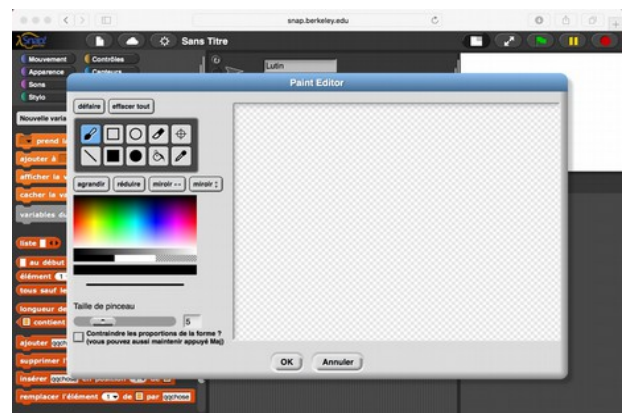
Allons-y !

Il faut commencer par dessiner un nouveau « **lutin** ». Mais avant, si vous faites un clic-droit sur le lutin, vous pouvez le supprimer/dupliquer/exporter/montrez.



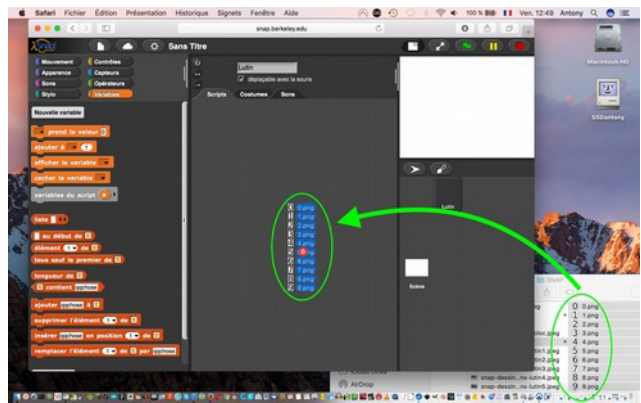
Il y a deux types de lutins (lutin et lutin tortue), à ce stade, je ne connais pas la différence.

Lorsque vous cliquez sur l'icône en forme de pinceau « **dessiner un nouveau lutin** », une fenêtre « **Paint éditeur** » apparaît.



Pour notre affichage de données nous avons simplement besoin d'un lutin qui a 10 « **costumes** » : les chiffres de 0 à 9.

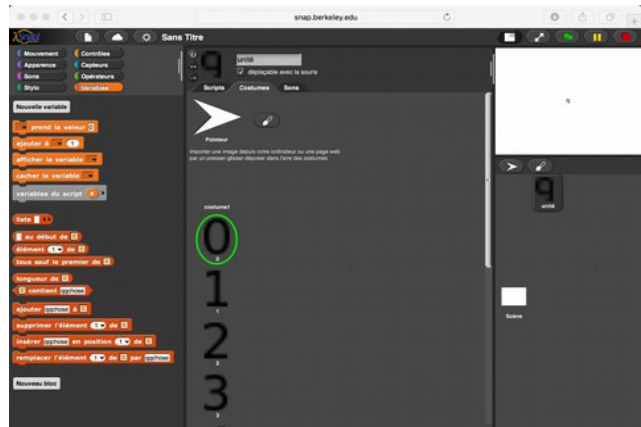
Pour cela, nous allons glisser-déposer les images nécessaires. Mais avant, il faut fermer la fenêtre « **paint editor** » en cliquant sur « **OK** ».



Les « **costumes** » sont nommés par leur chiffre.

Dans la gamme de température ordinaire, la valeur de la température ne comporte que 2 chiffres.

On crée 2 lutins : un pour les dizaines, un pour les unités. Le premier chiffre de la température c'est une dizaine, le second, une unité.



On utilise le Bloc **Opérateurs** « **lettre X de** »

Si il fait 23°C, la « **lettre 2** » de « **température** » est « **3** » et la « **lettre 1** » est « **2** ». On fait basculer sur le costume correspondant en utilisant le Bloc **Apparence** « **Basculer sur le costume** »

