

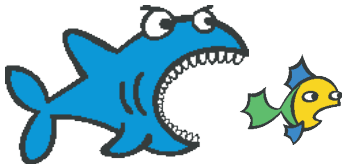
Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

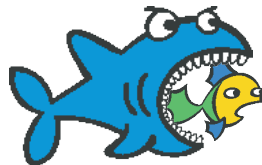
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Compte les points

score 1



TU ES PRÊT(E)

Dans la catégorie des blocs choisis Données

Clique **Créer une variable**

Donne à la variable le nom de "score" et clique sur OK

Scripts Costumes Sons

Créer une variable

Nouvelle variable

Nom de la variable: score

☒ Pour tous les lutins ☐ Pour ce lutin uniquement

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand [drapeau vert] pressé
mettre score à 0
répéter indéfiniment
    tourner de [nombre aléatoire entre 1 et 10] degrés
    avancer de 10 pas
    si Fish2 touche alors
        ajouter à score 1
        jouer le son pop
        avancer de -100 pas
        rebondir si le bord est atteint
    
```

Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

Augmente le score de 1

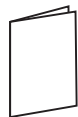
FAIS LE !



Clique sur le drapeau vert pour commencer



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés