

PROJET – Le compte est bon



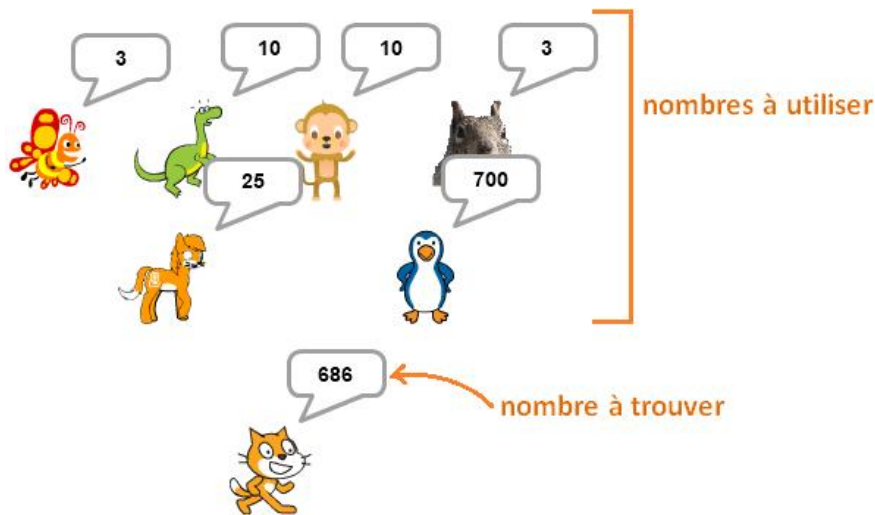
D
INFO

Objectifs :

On veut créer un programme qui donnera 6 nombres avec lesquels on devra approcher au mieux un nombre qui sera donné par Scratchy.

- savoir gérer plusieurs lutins
- utilisation notamment du bloc

nombre aléatoire entre 1 et 10



Dans cet exemple, on peut facilement approcher 686 grâce aux opérations suivantes :

$$10 + 3 = 13$$

$$700 - 13 = \boxed{687}$$

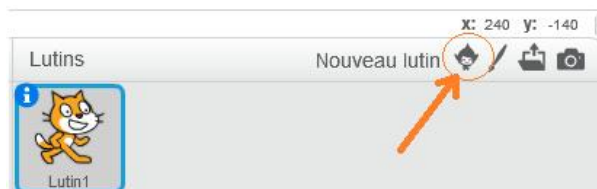
Mais on peut faire mieux :

$$3 \div 3 = 1$$

$$25 - 10 = 15$$

$$15 - 1 = 14$$

$$700 - 14 = \boxed{686}$$



ÉTAPE 1 Création des lutins

Choisir 6 lutins (en plus de Scratchy).

Chaque lutin a son propre programme associé. Pour y accéder, il suffit de cliquer sur l'icône du lutin en question.

Comme chaque lutin prend beaucoup de place, on va réduire leur taille.

Pour chaque lutin, créer un programme qui va réduire leur taille à 40 % de la taille initiale, sauf pour Scratchy qu'on réduit à 60 % (c'est le chef).



Déplacer Scratchy en bas, et aligner les 6 autres lutins sur 2 lignes.



ÉTAPE 2 Création des programmes des lutins 2 à 5

On veut que ces lutins donnent chacun un nombre aléatoire entre 1 et 10.

De plus, il faudra qu'il y ait à chaque fois une seconde d'attente :

- Lutin 2 donne un nombre.
- 1 seconde d'attente
- Lutin 3 donne un nombre.
- 1 seconde d'attente
- Lutin 4 donne un nombre.
- 1 seconde d'attente
- Lutin 5 donne un nombre.



ÉTAPE 3 Création du programme du lutin 6

On veut que ce lutin donne un nombre aléatoire parmi : 25, 50 ou 75.

De plus, il faudra qu'il y ait une seconde d'attente entre la réponse du lutin 5 et celle du lutin 6.



ÉTAPE 4 Création du programme du lutin 7

On veut que ce lutin donne un nombre aléatoire qui soit un multiple de 100 inférieur ou égal à 900.

De plus, il faudra qu'il y ait une seconde d'attente entre la réponse du lutin 6 et celle du lutin 7.



ÉTAPE 5 Création du programme du lutin 1 (Scratchy)

On veut que Scratchy donne un nombre aléatoire compris entre 100 et 999.

De plus, il faudra qu'il y ait deux secondes d'attente entre la réponse du lutin 7 et celle de Scratchy (pour le suspense).