

MISSION N°63

UNE CORRECTION

FONCTION AFFINE - 3

Le singe propose de t'interroger sur les valeurs que prend une fonction affine. Paramétrage de a et b. Comptage des points de bonnes réponses. Arrêt après 4 bonnes réponses.

*Variables - Saisie de données - Tests conditionnels.
Messages - Opérateurs.*

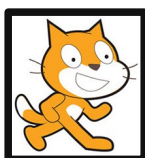


```
quand ce lutin est cliqué
montrer la variable Score
cacher la variable x
cacher la variable y
demander Choisis un nombre x. et attendre
mettre x à réponse
montrer la variable x
mettre y à a * réponse + b
demander Quelle est la valeur de f(x)=ax+b ? et attendre
si non réponse = y alors
  dire Erreur! pendant 2 secondes
sinon
  dire C'est juste. Tu gagnes 1 point. pendant 2 secondes
  ajouter à Score 1
si Score = 3 alors
  envoyer à tous message1
sinon
  dire Clique sur le singe pour un autre calcul. pendant 2 secondes
stop ce script

quand cliqué
aller à x: -120 y: -60
basculer sur costume monkey1-a
mettre Score à 0
cacher la variable Score
cacher la variable x
cacher la variable y
cacher la variable a
cacher la variable b
dire Pour préciser la fonction f, définie par f(x)=ax+b... pendant 2 secondes
demander Choisis a. et attendre
montrer la variable a
mettre a à réponse
demander Choisis b. et attendre
montrer la variable b
mettre b à réponse
dire Clique sur le singe pour commencer les calculs. pendant 2 secondes
stop ce script

quand je reçois message1
dire Bravo, tu as gagné! pendant 2 secondes
basculer sur costume monkey1-b
glisser en 1 secondes à x: 220 y: -60
stop ce script
```

SCRATCH



<http://acver.fr/affine3>



MISSION N°63

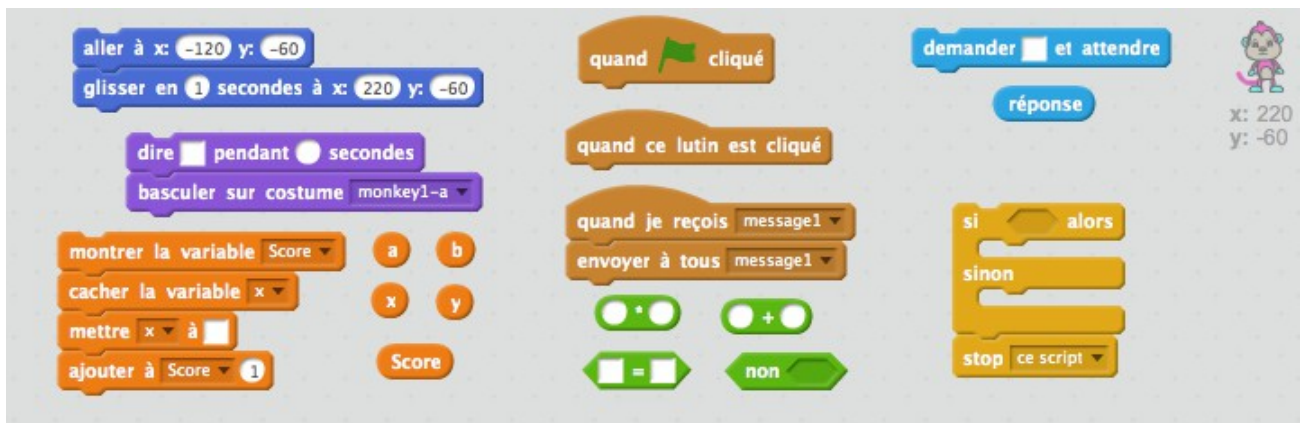
FONCTION AFFINE - 3

Le singe propose de t'interroger sur les valeurs que prend une fonction affine. Paramétrage de a et b. Comptage des points de bonnes réponses.

Arrêt après 4 bonnes réponses.

Variables - Saisie de données - Tests conditionnels. Messages - Opérateurs.

UNE AIDE



<http://acver.fr/affine3>

SCRATCH

