

MISSION N°66

TABLES MULTIPLICATION-2

Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond (juste).
Au bout de 4 réponses, l'interrogation s'arrête.

Nombres aléatoires – Variables Message -



<http://acver.fr/tables2>

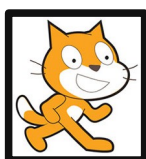
UNE CORRECTION



```
quand ce lutin est cliqué
mettre compteur à 0
dire Combien font... pendant 1 secondes
Poser une question
stop ce script

quand je reçois réponse
Poser une question
stop ce script

définir Poser une question
si compteur < 4 alors
mettre a à nombre aléatoire entre 1 et 10
dire a pendant 1 secondes
dire fois pendant 1 secondes
mettre b à nombre aléatoire entre 1 et 10
dire b pendant 1 secondes
dire ? pendant 1 secondes
envoyer à tous Question
stop ce script
sinon
dire Bravo! pendant 2 secondes
jouer le son clapping jusqu'au bout
stop tout
```



SCRATCH

```
quand je reçois Question
mettre c à a * b
dire c pendant 1 secondes
ajouter à compteur 1
envoyer à tous réponse
stop ce script
```



MISSION N°66

UNE AIDE

TABLES MULTIPLICATION-2

Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond (juste). Au bout de 4 réponses, l'interrogation s'arrête.

Nombres aléatoires – Variables Message -



<http://acver.fr/tables2>



SCRATCH