

MISSION N°67

TABLES MULTIPLICATION-3

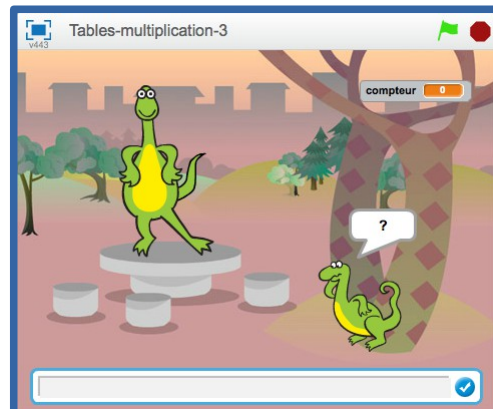
Le grand dinosaure interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond. Analyse de la réponse, juste ou fausse.
Au bout de 4 réponses justes, l'interrogation s'arrête.

*Nombres aléatoires – Variables
Test conditionnel – Sons - Message.*



<http://acver.fr/tables-3>

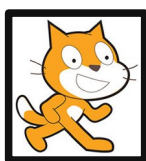
UNE CORRECTION



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

quand je reçois réponse
si c = c2 alors
ajouter à compteur 1
jouer le son screech
dire Exact! pendant 1 secondes
Poser une question
sinon
jouer le son alien creak1
dire Erreur! pendant 1 secondes
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
demander ? et attendre
mettre c2 à réponse
dire c2 pendant 1 secondes
envoyer à tous réponse
stop ce script
```



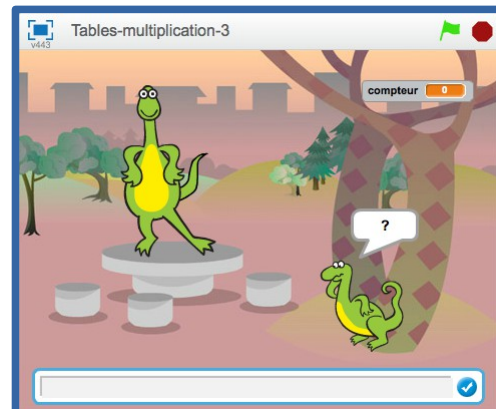
MISSION N°67

UNE AIDE

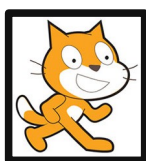
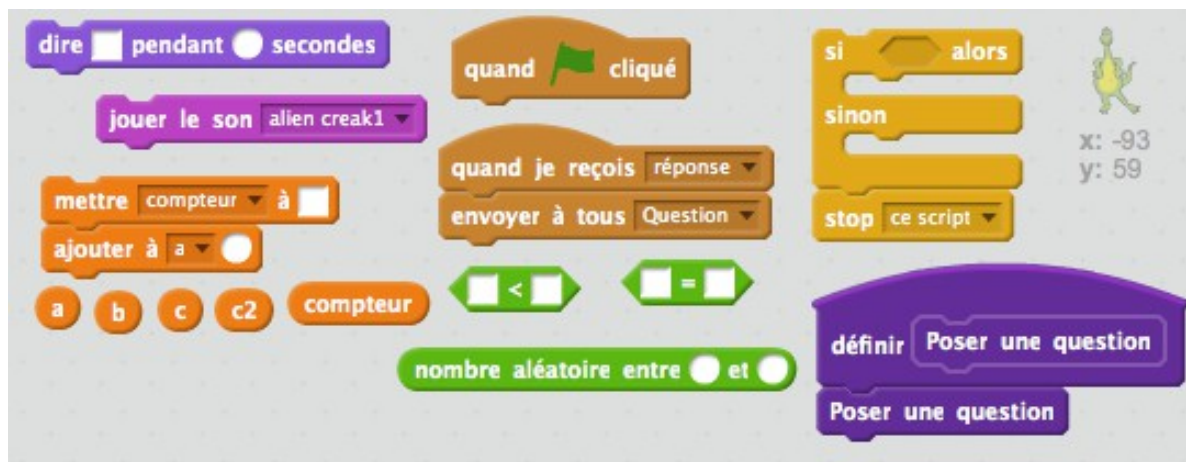
TABLES MULTIPLICATION-3

Le grand dinosaure interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond. Analyse de la réponse, juste ou fausse.
Au bout de 4 réponses justes, l'interrogation s'arrête.

*Nombres aléatoires – Variables
Test conditionnel – Sons - Message.*



<http://acver.fr/tables-3>



SCRATCH