

Date :
Classe de 4°

Application nombre à trouver avec utilisation d'un ascenseur

Nom :

Introduction

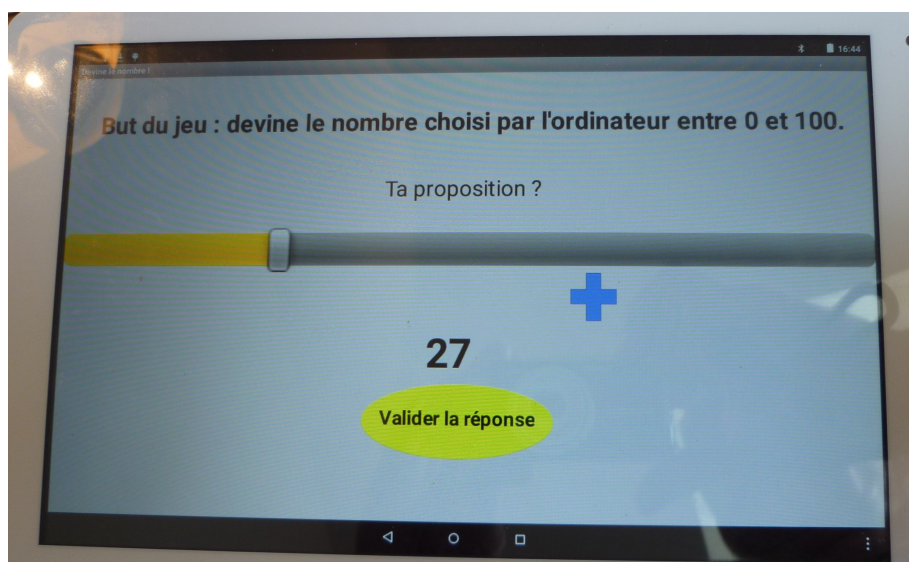


Cette application est un jeu.

Le joueur doit deviner un nombre compris entre 0 et 100 en faisant bouger un ascenseur horizontal.

Si sa réponse est trop petite, l'application affiche un +, dans le cas contraire un -.
S'il trouve la solution, l'application affiche Gagné.

Pour rejouer, le joueur doit secouer la tablette. Le jeu se réinitialise alors.



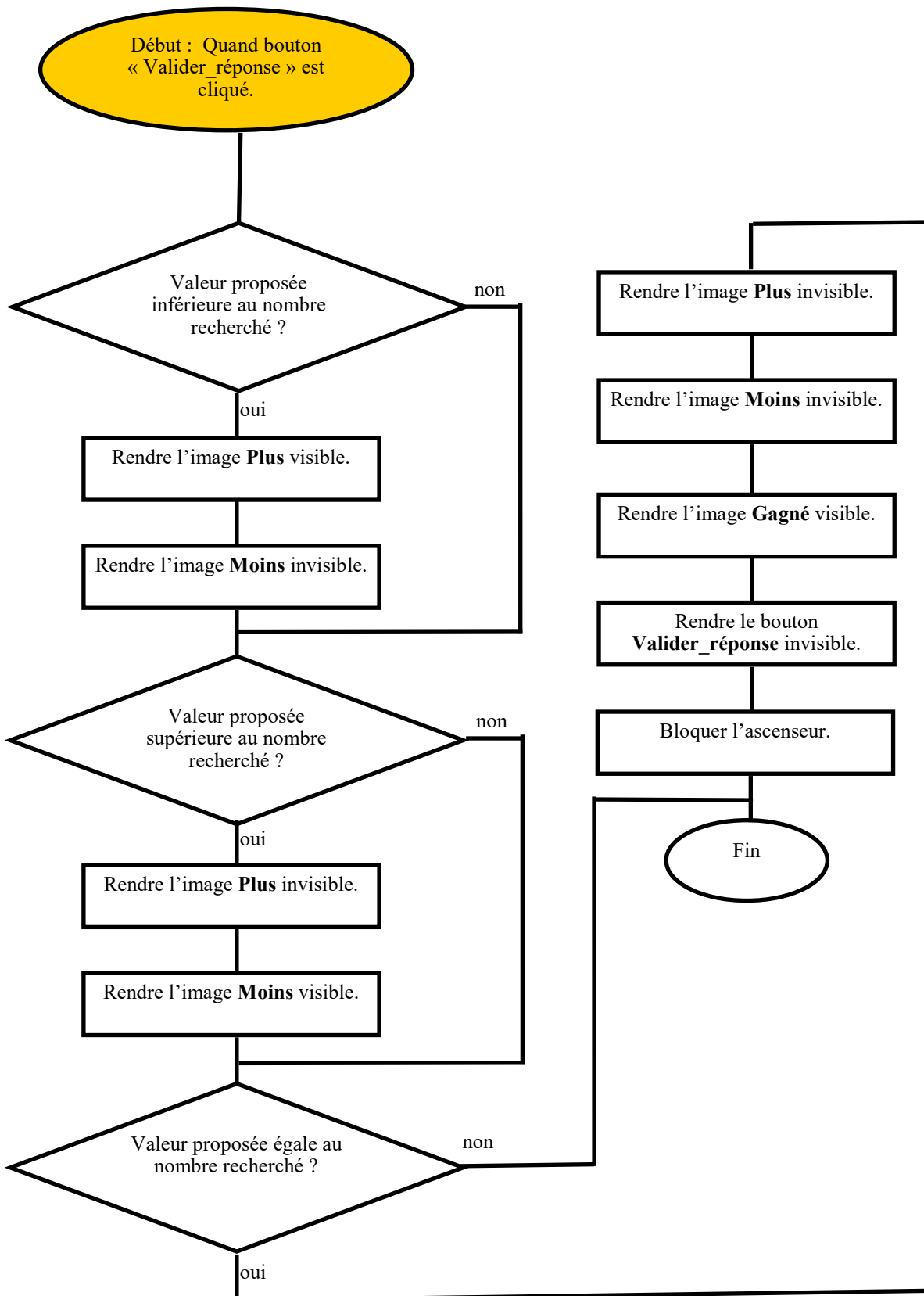
1. Logigrammes

Dans MIT AI2, 4 blocs principaux sont nécessaires à la conception de l'application :

- le bloc de l'ascenseur qui détermine le nombre proposé,
- le bloc du bouton qui valide la réponse et qui va la comparer à la solution,
- le bloc de l'écran d'initialisation qui définit ce qui doit s'afficher lorsque l'application est lancée,
- le bloc de l'accéléromètre qui permet la réinitialisation du jeu.

Tu trouveras l'application **Devine le nombre eleve** à compléter dans le dossier données de ta classe. La partie Designer est déjà faite. Il te reste à entrer le programme dans la partie Blocs pour les 3 derniers blocs en t'appuyant sur les 3 logigrammes des 2 pages suivantes.

a. Logigramme du bouton de validation

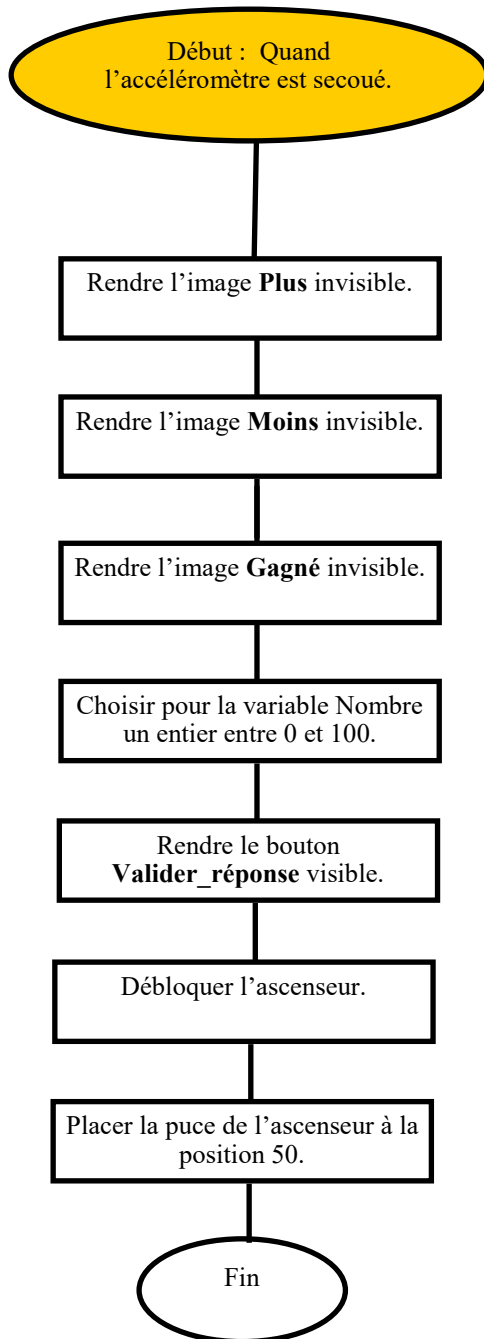


Date :
Classe de 4°

Application nombre à trouver avec utilisation d'un ascenseur

Nom :

b. Logigramme de l'accéléromètre



c. Logigramme de l'écran d'initialisation

