

Programme MIT AI2 : nombre à trouver avec ascenseur

```
quand Ascenseur1 .Position changée
  Position puce
  faire
    mettre Valeur_proposée . Texte à obtenir Position puce
    mettre global Curseur à obtenir Position puce
```

```
quand Valider_réponse .Clic
  faire
    si
      obtenir global Curseur < obtenir global nombre
      alors
        mettre Plus . Visible à vrai
        mettre Moins . Visible à faux
    si
      obtenir global Curseur > obtenir global nombre
      alors
        mettre Moins . Visible à vrai
        mettre Plus . Visible à faux
    si
      obtenir global Curseur = obtenir global nombre
      alors
        mettre Plus . Visible à faux
        mettre Moins . Visible à faux
        mettre Gagné . Visible à vrai
        mettre Valider_réponse . Visible à faux
        mettre Ascenseur1 . ThumbEnabled à faux
```

```
initialise global nombre à entier aléatoire entre 0 et 100
```

```
initialise global Curseur à 50
```

```
quand Screen1 .Initialise
  faire
    mettre Ascenseur1 . Position puce à 50
    mettre Plus . Visible à faux
    mettre Moins . Visible à faux
    mettre Gagné . Visible à faux
```

```
quand Accéléromètre1 .Secoué
  faire
    mettre Plus . Visible à faux
    mettre Moins . Visible à faux
    mettre Gagné . Visible à faux
    mettre global nombre à entier aléatoire entre 0 et 100
    mettre Valider_réponse . Visible à vrai
    mettre Ascenseur1 . ThumbEnabled à vrai
    mettre Ascenseur1 . Position puce à 50
```