

Date :  
Classe de 4° .....

# Création d'une application avec MIT AI2

Nom :

## But de l'application :

La tablette m'affiche un nombre compris entre 10 et 50, je dois lui donner le double.  
Si la réponse est juste, le score augmente de 1 et un son de victoire est joué, sinon, un son de défaite est joué.  
Un nouveau nombre est ensuite proposé et l'ancienne réponse est effacée.  
Je peux recommencer à tout moment le jeu en appuyant sur un bouton ou en secouant la tablette. Le score est remis à 0.

L'interface **Designer** est déjà faite. Tu dois compléter la partie **Blocs**.

### 1. Apparition des 2 nombres à multiplier

Lorsque l'on appuie sur le bouton **Clic pour un exercice**, un nombre entier est tiré au hasard et est stocké dans la variable **global nombre1**. Ensuite cette variable est multipliée avec la variable **global nombre2**. Le produit est stocké dans la variable **global produit**.

La variable **global nombre1** est placée sur l'écran dans la case **Nombre1**. Puis le son **depart** est joué.

```
quand Clic_pour_exercice .Clic
faire
mettre global nombre1 à entier aléatoire entre 1 et 10
mettre global produit à obtenir global nombre1 * obtenir global nombre2
mettre Nombre1 Texte à obtenir global nombre1
appeler depart Jouer
```

Tu dois compléter le programme afin que la variable **global nombre2** soit définie.

### 2. Saisie des chiffres écrits au clavier

Les chiffres 0 ou 1 sont ajoutés à la variable texte **global reponse** lorsqu'ils sont saisis au clavier suivant la programmation ci-dessous. Cette variable texte est ensuite affichée dans la case **reponse** et un bip est joué.

```
quand Chiffre0 .Clic
faire
mettre global reponse à joint obtenir global reponse "0"
mettre reponse Texte à obtenir global reponse
appeler bip Jouer
```

```
quand Chiffre1 .Clic
faire
mettre global reponse à joint obtenir global reponse "1"
mettre reponse Texte à obtenir global reponse
appeler bip Jouer
```

Tu dois compléter le programme afin que les autres chiffres puissent être pris en compte.

### 3. Partie validation du résultat

Tu dois compléter le test si...alors...sinon avec les blocs proposés.

The image shows a Scratch script for a validation step. On the left, a 'quand Validation .Clic' block contains a 'faire' loop with a 'si' block. The 'si' block has 'alors' and 'sinon' sections. The 'alors' section contains four 'mettre' blocks: 'reponse . Texte à "0"', 'global reponse à "0"', 'Nombre1 . Texte à "0"', and 'Nombre2 . Texte à "0"'. The 'sinon' section contains one 'mettre' block: 'score . Texte à obtenir global score'. To the right of the script are five loose blocks: 'appeler perdu .Jouer', 'appeler gagne .Jouer', 'mettre global score à obtenir global score + 1', and 'obtenir global reponse = obtenir global produit'.