



# Programmation sous Scratch

Niveau : ★★★★★ - Durée : 25 min.

Aujourd'hui...

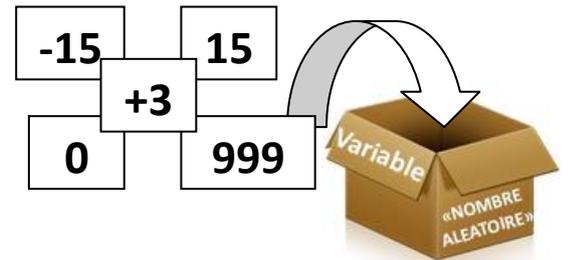
## Exercice 8 : Jouer à « Devine le nombre auquel je pense ? » ou comment utiliser les variables (1<sup>ère</sup> partie)

### 1. Créer une variable « Nombre aléatoire »



Une **VARIABLE** est un symbole qui associe un **NOM** à une **VALEUR**.

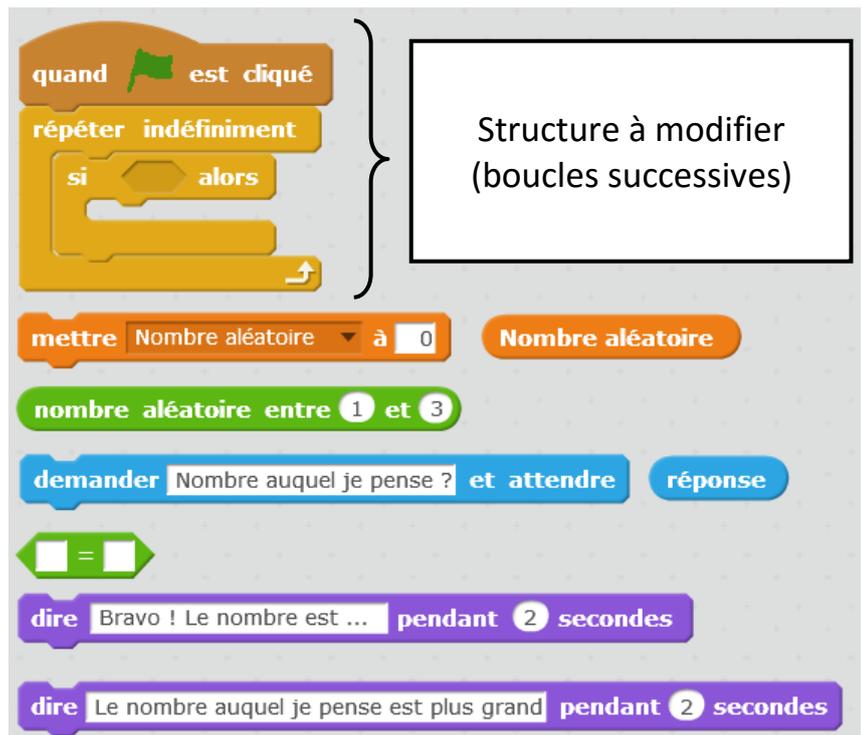
On peut se représenter une **VARIABLE** comme une **BOÎTE** portant une **ÉTIQUETTE** ("le nom de la variable") à l'intérieur de laquelle on peut placer un **CONTENU**.



### 2. Écrire un **script** (programme) permettant de faire **deviner** à un joueur un nombre compris entre **1 et 100**.

Le nombre à deviner est choisi **aléatoirement** et le lutin indique si le nombre proposé par le joueur est **supérieur** ou **inférieur** au nombre à deviner.

Si le joueur rentre le nombre exact, le lutin **affiche** « Bravo ! Le nombre est ... » pendant **4 secondes** et le programme stoppe.



Structure à modifier (boucles successives)