

Créer un jeu « pierre / feuille / ciseaux »

Créer une variable (que nous pouvons appeler « outil »), puis faire un programme pour que cette variable prenne la valeur 1, 2 ou 3 au hasard lorsqu'on secoue la carte, et attribuer un « outil » (pierre, feuille ou ciseaux) en fonction de la valeur de la variable.

Utiliser les blocs ci-dessous :

The image displays a collection of Scratch code blocks for a Rock-Paper-Scissors game. The blocks are arranged on a light blue grid background. The blocks include:

- A pink "lorsque secouer" (when shaken) block.
- A blue "au démarrage" (when started) block.
- A "définir outil" (set tool) block with a dropdown menu and a value of 0.
- A "choisir au hasard de 1 à 3" (choose randomly from 1 to 3) block.
- Three "montrer LEDs" (show LEDs) blocks, each with a 4x4 grid of LED indicators.
- A "définir outil" (set tool) block with a dropdown menu and a value of "choisir au hasard de 1 à 3".
- A "si vrai alors" (if true then) block.
- A "sinon si" (else if) block.
- A "sinon" (else) block.
- Two comparison blocks: "0 = 1" and "0 = 2".
- Two "outil" (tool) dropdown menu blocks.