

Le robot qui saute : Prolongement 1

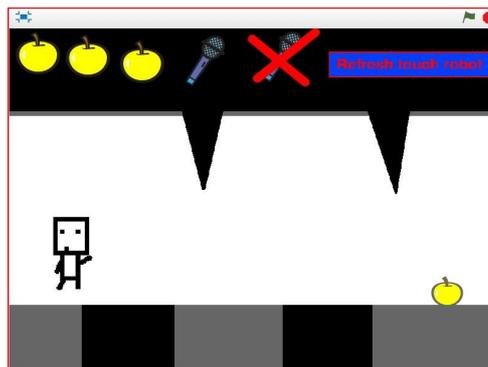
Ajouter un compteur de Vies.

Objectifs

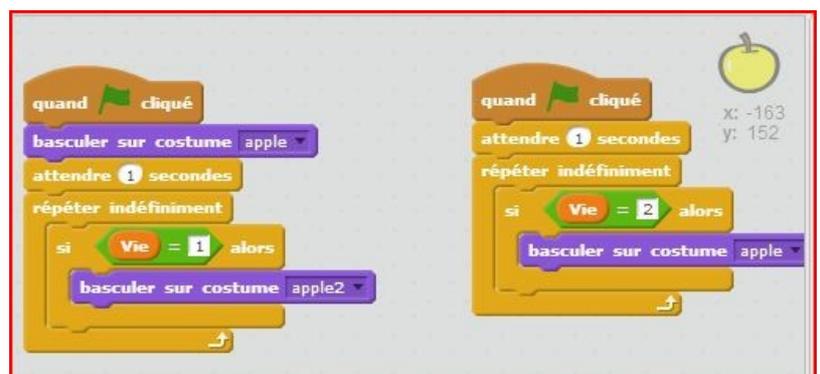
- instructions conditionnelles.
- utilisation d'une variable.

Production d'élève :

Compteur de vies et affichage, le nombre de vies est ici limité à 3.



script de gain de Vie



script de gestion de l'affichage du nombre de vies
(ici pour le lutin s'affichant lorsque le compteur et à 2 vies)

Remarque : l'élève qui a créé ce programme n'a pas envisagé le cas où le compteur de vies arrive à 4, il convient donc de modifier le programme en conséquence pour que ce compteur ne puisse pas dépasser 3 dans cet exemple.