

## 7 Menu « Capteurs »

### a. Poser une question à l'utilisateur et afficher sa réponse

- Le bloc **demande** "Quel âge as-tu ?" et **attendre** permet d'interroger l'utilisateur et d'attendre qu'il saisisse sa réponse.
- En cochant le bloc **réponse**, on peut afficher la réponse dans une "boîte" sur la scène.

### b. Tester des conditions

Lorsqu'ils sont intégrés dans un bloc du menu « Contrôle » (voir 8), ces blocs permettent de réaliser une action en fonction du résultat du test.

- Les blocs **touché?**, **couleur touchée?** et **couleur touche?** permettent de tester si le lutin est en contact avec des éléments extérieurs (bord, souris, couleur, etc.).
- Les blocs **<**, **=** et **>**, du menu « Opérateurs », permettent de comparer des valeurs. Ces valeurs peuvent être la distance avec un autre lutin (**distance de**), une durée écoulée (**chronomètre**), des informations sur un autre lutin (**direction de Sprite1**) ou les coordonnées du lutin (**abscisse x** **ordonnée y**).

## 8 Menu « Contrôle »

### a. Répéter plusieurs fois la même action

Les blocs **répéter** permettent de répéter une action.

#### EXEMPLES

##### ■ Répéter n fois



##### ■ Répéter indéfiniment



##### ■ Répéter avec condition

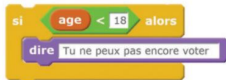


### b. Exécuter une action sous certaines conditions

Les blocs **si** **alors** permettent d'exécuter une action sous certaines conditions.

#### EXEMPLES

- On indique l'action à réaliser si la condition est vérifiée.



- On peut également préciser l'action à réaliser si la condition n'est pas vérifiée.



## 9 Menu « Données »

### a. Créer une variable

Le bouton **Créer une variable** permet de créer une variable. Une fois la variable créée, cocher la case **prixTotal** permet d'afficher la valeur de la variable sur la scène.



### b. Attribuer une valeur à la variable

- Le bloc **mettre prixTotal à 0** permet d'attribuer une valeur (ici, 0) à une variable.
- En faisant un clic droit sur **prixTotal 0**, on peut passer en mode potentiomètre. On obtient un curseur **prixTotal 39** qui permet de faire varier les valeurs dans un intervalle.
- On peut attribuer à une variable la valeur saisie par l'utilisateur en réponse à une question ou le résultat d'un calcul.

#### EXEMPLES



### c. Créer et remplir une liste

Le bouton **Créer une liste** permet de créer une liste.

Une fois créée, la liste apparaît sur la scène. Pour la remplir, on utilise le **+** situé en bas à gauche de la liste. Chaque élément de la liste est repéré par un numéro, appelé « indice » de l'élément.



Le bloc **longueur de listeFruits** permet de récupérer le nombre d'éléments de la liste.

### d. Savoir si une valeur se trouve dans une liste

Le bloc **listeFruits contient orange?** permet de vérifier si une valeur (ici, orange) est présente dans une liste (ici, listeFruits).

### e. Récupérer un élément d'une liste à partir de son indice

Le bloc **élément de listeFruits** permet de récupérer un élément de la liste.

#### EXEMPLE

Dans la liste ci-dessus, le bloc **élément de listeFruits** récupère l'élément « banane ».