



# Scratch – Réaliser un compteur de score

Prénom : .....

Dans cette séance, nous allons :

- Comprendre ce qu'est une variable
- Réaliser un compteur de score

Nous allons améliorer le questionnaire (jeu de multiplications) que tu as déjà créé et y ajouter un compteur de score. Le jeu comporte 5 questions : on veut afficher un compteur de score : à chaque fois que le joueur donne une bonne réponse, il gagne un point.

Quand le compteur est à 5 points, le lutin doit dire « Bravo » et jouer un son de victoire.

## 1 – Comprendre ce qu'est une variable

Pour pouvoir créer un compteur, il faut créer une variable.

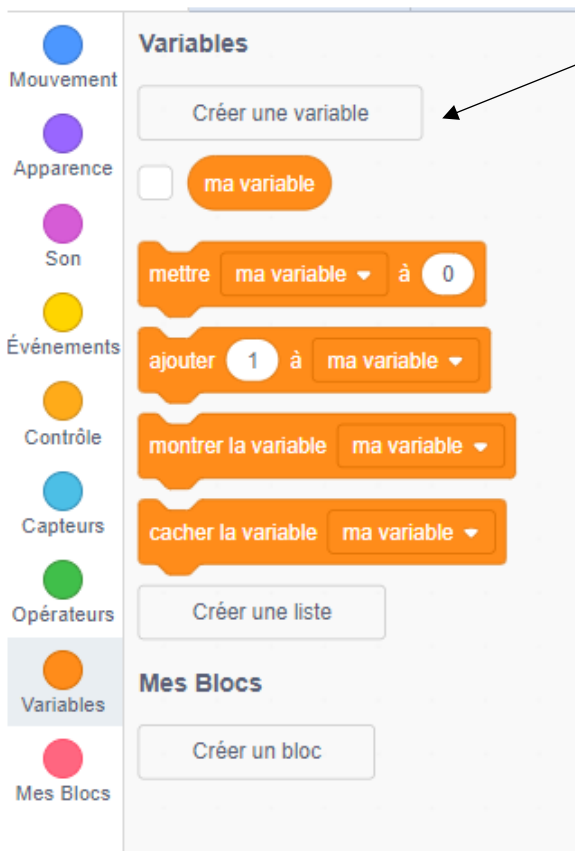
Une variable, c'est un espace de stockage pour un résultat.

Le contenu de la variable va changer au fur et à mesure du jeu :

- Au début du jeu, la variable va être à zéro : on n'a pas encore gagné de point
- Au fur et à mesure des questions, on va ajouter 1 point à la variable Si la réponse est correcte.

## 2 – Réaliser le compteur de score

### Comment faire ?

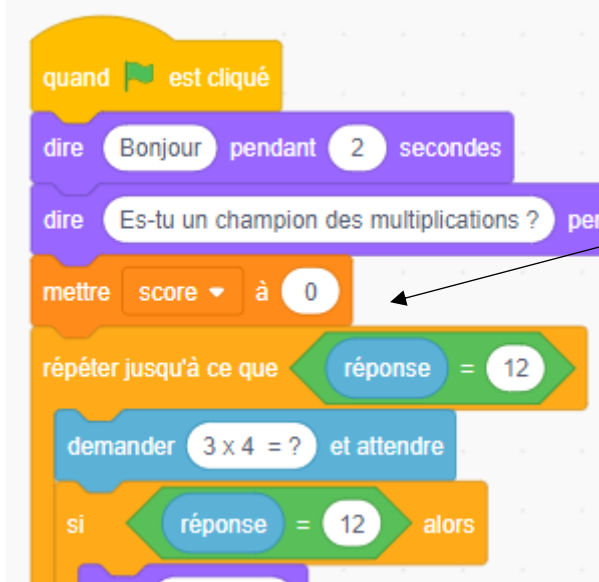


Créer une variable

On la nomme « Score »

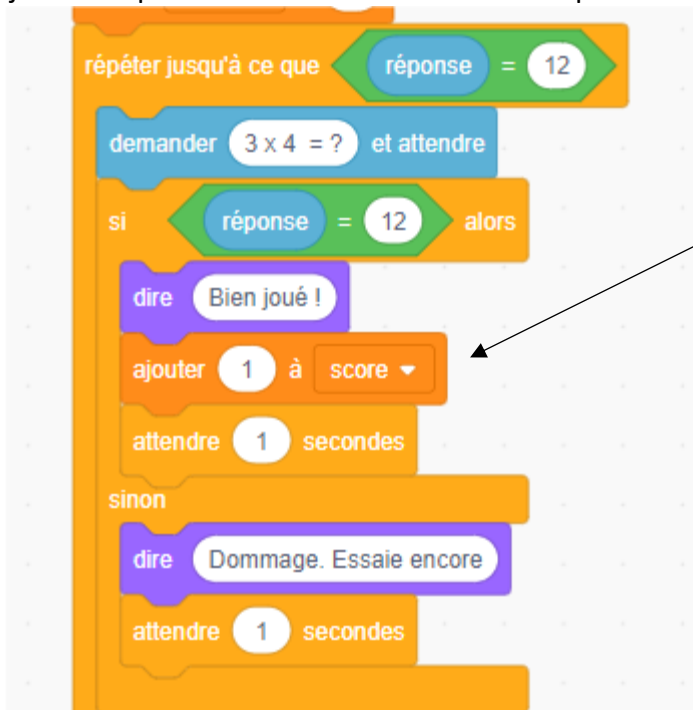


Mettre le compteur de score à zéro au début du jeu



Mettre la variable à zéro avant de commencer à poser les questions.

Ajouter un point au score en cas de bonne réponse



Ajouter 1 au score si la réponse est correcte (à répéter 5 fois, une fois pour chacune des 5 questions du jeu)

Ajouter le message de fin



Si le score est de 5 points

Le lutin dit « Bravo »

Le lutin joue le son « Tada »

### A toi de jouer

Tu dois créer un jeu de questions pour les capitales européennes avec un compteur de score.  
Nomme ton projet **Score1**

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide

### A toi de jouer - Bonus

Tu dois créer un jeu de questions en ANGLAIS pour les capitales européennes avec un compteur de score.

Nomme ton projet **Score2**

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide