

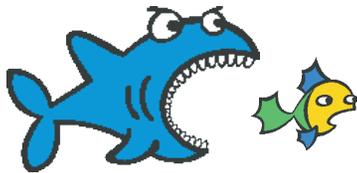
Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

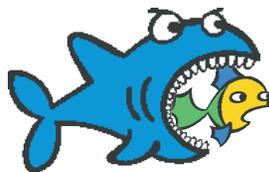
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Compte les points

score 1



Mouvement

Contrôle

Apparence

Capteurs

Sons

Opérateurs

Stylo

Variables

Nouvelle variable

TU ES PRÊT(E)

Dans la catégorie des blocs choisis Variables

Clique **Nouvelle variable**

Donne à la variable le nom de "score" et clique sur OK

ESSAIE CE SCRIPT

```
quand drapeau cliqué  
score prend la valeur 0  
choisir 50 % de la taille initiale  
répéter indéfiniment  
tourner de nombre aléatoire entre -30 et 30 degrés  
avancer de 30 pas  
rebondir si le bord est atteint  
si petit poisson touché?  
ajouter 1 à score  
jouer le son SeaLion jusqu'au bout  
avancer de -100 pas
```

Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

Augmente le score de 1

FAIS LE !



Clique sur le drapeau vert pour commencer

Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés