

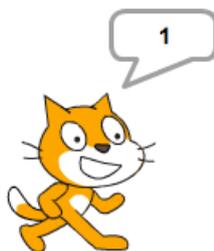
Niveau 6

PROGRAMMATION GESTION DES VARIABLES



**Pile ou face ?
Face : Gagné !**

Mouvement	Evènements	Créer une variable
Apparence	Contrôle	<input checked="" type="checkbox"/> piece
Sons	Capteurs	mettre piece à 0
Stylo	Opérateurs	ajouter à piece 1
Données	Ajouter blocs	montrer la variable piece
Créer une variable		cacher la variable piece
Créer une liste		

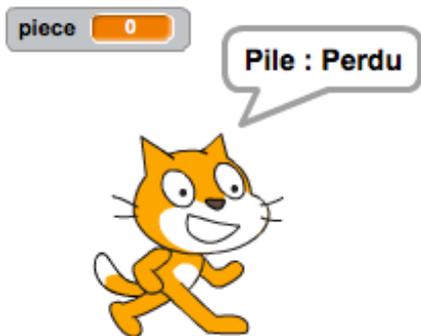


```

quand cliqué
mettre piece à 0
répéter indéfiniment
si touche espace pressée? alors
mettre piece à nombre aléatoire entre 0 et 1
dire piece
    
```

CRÉER UNE VARIABLE « PIECE »
ET RÉALISER LE PROGRAMME
PROPOSÉ.
VALIDER LE FONCTIONNEMENT.

PROPOSER LA MODIFICATION DU PROGRAMME PERMETTANT
D’AFFICHER GAGNÉ OU PERDU EN FONCTION DE LA
VARIABLE « PIECE ».



```

dire Pile : Perdu
dire Face : Gagné !
    
```