

Semaine mathématiques et numérique
Mission « Table de multiplication par cinq »

Mode « libre » :

Programme un jeu qui demande au joueur les résultats de la table de multiplication par 5.



Semaine mathématiques et numérique
Mission « Table de multiplication par cinq »

Auto-évaluation		Avec l'aide	
a-b) J'ai réussi à insérer et placer tous les sprites.			
c) J'ai réussi à cacher tous les sprites sauf 0x5 quand on clique sur le drapeau vert.			
d) J'ai réussi à programmer l'affichage de la question du sprite <i>Glow-X</i> quand on clique sur le drapeau vert et l'ouverture d'une boîte de dialogue dans laquelle l'utilisateur peut entrer une réponse.			
e) J'ai réussi à envoyer un message à tous les sprites quand la réponse entrée par le joueur est résultat de 0x5.			
e) J'ai réussi à cacher le 0 quand la réponse est correcte.			
e) J'ai réussi à montrer le 1 quand la réponse est correcte.			
f) J'ai réussi à programmer l'affichage de la question du sprite <i>Glow-X</i> et l'ouverture d'une boîte de dialogue dans laquelle l'utilisateur peut entrer une réponse.			
g) J'ai réussi à envoyer un <u>nouveau</u> message à tous les sprites quand la réponse entrée par le joueur est résultat de 1x5.			
g) J'ai réussi à cacher le 1 quand la réponse est correcte.			
g) J'ai réussi à montrer le 2 quand la réponse est correcte.			
h) J'ai réussi à programmer l'affichage de la question du sprite <i>Glow-X</i> et l'ouverture d'une boîte de dialogue dans laquelle l'utilisateur peut entrer une réponse après chaque réponse correcte pour les opérations 2x5, 3x5, 4x5, 5x5, 6x5, 7x5, 8x5, 9x5.			
h) J'ai réussi à cacher et montrer les bons sprites après chaque réponse correcte.			
i) J'ai réussi à programmer l'affichage d'une bulle « <i>Bravo ! Clique sur le drapeau vert pour recommencer</i> » quand la réponse correcte à 10x5.			

Semaine mathématiques et numérique

Mission « Table de multiplication par cinq »

Mode « étape par étape » :

- a) **Supprime le chat Scratch (sprite1) puis insère les sprites *Glow-0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8* et *9*. Insère encore les sprites *Glow-0,1* (pour écrire 10) et *5* ainsi que la lettre *Glow-X*.**
Apparence
- b) **Place les sprites *Glow-0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8* et *9* les uns au-dessus des autres puis le *X* et le deuxième *5* pour qu'ils soient placés comme ceci :** 
Apparence
- c) **Programme les sprites à gauche du *X* pour qu'ils soient cachés quand le drapeau vert est cliqué et que l'on ne voit que *0 X 5*.**
Apparence
- d) **Programme le sprite *Glow-X* pour qu'une boîte de dialogue demandant « Quel est le résultat ? » s'ouvre quand le drapeau vert est cliqué (afin que le joueur puisse entrer le résultat de la multiplication) jusqu'à ce que le joueur donne la bonne réponse.**
*Aide : Utilise des blocs des catégories *Capteurs* et *Opérateurs*.
Boîte de dialogue / Boucle / Test logique*
- e) **Quand la réponse est correcte le sprite *Glow-X* envoie un message à tous. Quand le sprite *0* reçoit le message, il se cache et quand le sprite *1* reçoit le message, il se montre.**
Apparence / (Condition / Test logique)
- f) **Programme le sprite *Glow-X* pour qu'une boîte de dialogue demandant « Quel est le résultat ? » s'ouvre (afin que le joueur puisse entrer le résultat de la multiplication 1x5) jusqu'à ce que le joueur donne la bonne réponse.**
*Aide : Utilise des blocs des catégories *Capteurs* et *Opérateurs*.
Boîte de dialogue / Boucle / Test logique*
- g) **Quand la réponse est correcte le sprite *Glow-X* envoie un nouveau message à tous. Quand le sprite *1* reçoit le message, il se cache et quand le sprite *2* reçoit le message, il se montre.**
Apparence / (Condition / Test logique)
- h) **Répète les étapes f) et g) en les adaptant pour programmer les ouvertures de boîte de dialogue et l'affichage des opérations suivantes à chaque réponse correcte.**
- i) **Quand la réponse de 10x5 est correcte le sprite *Glow-X* dit « *Bravo ! Clique sur le drapeau vert pour recommencer* ».**
Communication

Semaine mathématiques et numérique

Mission « Table de multiplication par cinq »

Aide (blocs pouvant être utilisés) :



Semaine mathématiques et numérique

Mission « Table de multiplication par cinq »

Solution possible :

The image displays a Scratch script for a multiplication table by 5. The script is organized into several sections:

- Initial State (0):** A 'when green flag clicked' block is followed by a 'repeat until' loop where 'réponse = 0'. Inside the loop is a 'demande' block asking 'Quel est le résultat ?' and waiting for an answer.
- Step 1:** An 'envoyer à tous' block sends 'message1'. This is followed by another 'repeat until' loop where 'réponse = 5'.
- Step 2:** An 'envoyer à tous' block sends '2'. This is followed by a 'repeat until' loop where 'réponse = 10'.
- Step 3:** An 'envoyer à tous' block sends '3'. This is followed by a 'repeat until' loop where 'réponse = 15'.
- Step 4:** An 'envoyer à tous' block sends '4'. This is followed by a 'repeat until' loop where 'réponse = 20'.
- Step 5:** An 'envoyer à tous' block sends '5'.
- Step 6:** A 'repeat until' loop where 'réponse = 45'.
- Step 7:** An 'envoyer à tous' block sends '10'.
- Step 8:** A 'repeat until' loop where 'réponse = 50'.
- Final Message:** A 'dire' block says 'Bravo ! Clique sur le drapeau vert pour recommencer.'

On the right side, there are several panels illustrating the state of the program at different points, labeled with numbers in circles:

- 0:** Shows the initial state with 'montrer' and 'cacher' blocks.
- 1:** Shows the state after the first 'message1' is sent, with 'cacher' and 'montrer' blocks.
- 2:** Shows the state after sending '2', with 'cacher' and 'montrer' blocks.
- 3:** Shows the state after sending '3', with 'cacher' and 'montrer' blocks.
- 9:** Shows the state after sending '9', with 'cacher' and 'montrer' blocks.
- 1:** Shows the state after sending '10', with 'cacher' and 'montrer' blocks.
- 0:** Shows the state after sending '10', with 'cacher' and 'montrer' blocks.