


Lancer de dé


1) Créer un dé avec un lutin à 6 costumes

Supprimer le chat Sprite 1

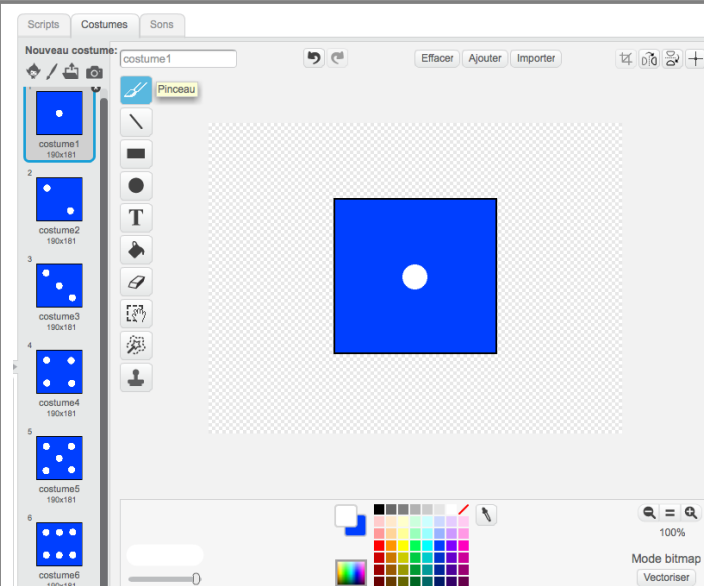
(clic droit, puis supprimer).

Créer un nouveau lutin en cliquant sur 

Aller dans la zone « costume » puis créer un carré bleu avec un point blanc grâce à la fenêtre graphique.

Centrer le carré en sélectionnant l'outil 

Dupliquer 5 fois ce costume et modifier chaque copie afin de créer les 5 autres faces du dé comme ci-contre :



2) Simuler un lancer de dé et compter le nombre d'apparition de chaque face

- Dans le menu « Variable », créer 6 variables nommées face 1, face 2, etc.

- Pour initialiser le jeu, créer un script qui permet de mettre toutes les variables à zéro lorsqu'on clique sur la barre espace.

- Écrire et compléter le programme ci-contre, qui permet de simuler le lancer du dé et l'augmentation de 1 de la variable correspondante.



Tester ce programme en cliquant de nombreuses fois sur le drapeau vert.

Aides :

- Ouvrir le fichier "lancer-dé-aide.sb2", il contient déjà les 6 faces du dé, les variables et le programme de test d'apparition de la face 1.
- Créer les tests d'apparition des autres faces du dé (2, 3, 4, 5 et 6).

Prolongements:

Il faut qu'un très grand nombre de « lancer de dé » soit réalisé (plus de 500, plus de 1000 par exemple).