

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

Temps de réaction

LA RÈGLE DU JEU

Le joueur doit cliquer le plus vite possible sur un crabe qui apparaît à l'écran. Scratchy donne alors le temps de réaction correspondant.

Le joueur doit ensuite répondre à la question : « À 50 km/h, quelle est la distance parcourue pendant ce temps de réaction ? »

LE PROGRAMME

- À chaque partie le crabe ne doit apparaître, ni au même endroit, ni au même moment.
- Le chronomètre est réinitialisé à chaque apparition du crabe et permet de mesurer le temps de réaction du joueur.
- Scratchy annonce le temps de réaction et pose la question.
- Si le joueur donne la bonne réponse, Scratchy dit « Bravo », sinon il affiche le bon résultat.

À toi de jouer !

