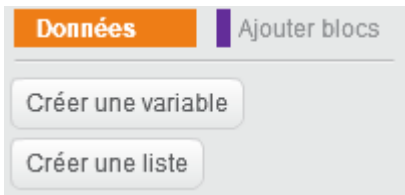




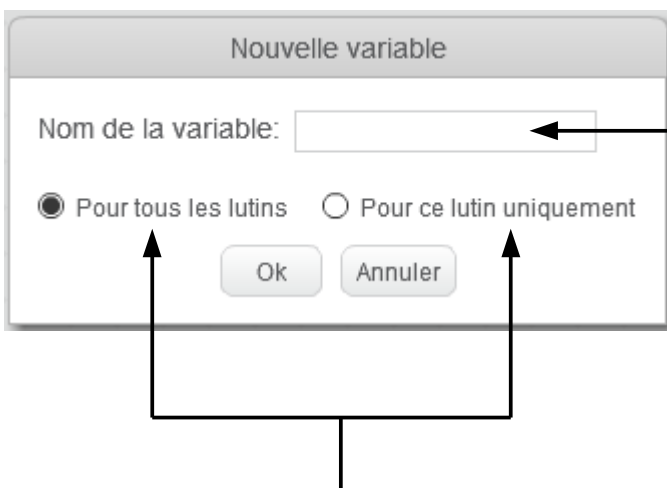
A chaque fois que la balle passe derrière une raquette, le joueur adverse marque un point. La partie s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint les 10 points.

### I) Créer des variables :



Dans la bibliothèque **Données**, vous pouvez créer des variables.

1- Cliquez sur le bouton **Créer une variable**. La boîte de dialogue suivante apparaît :



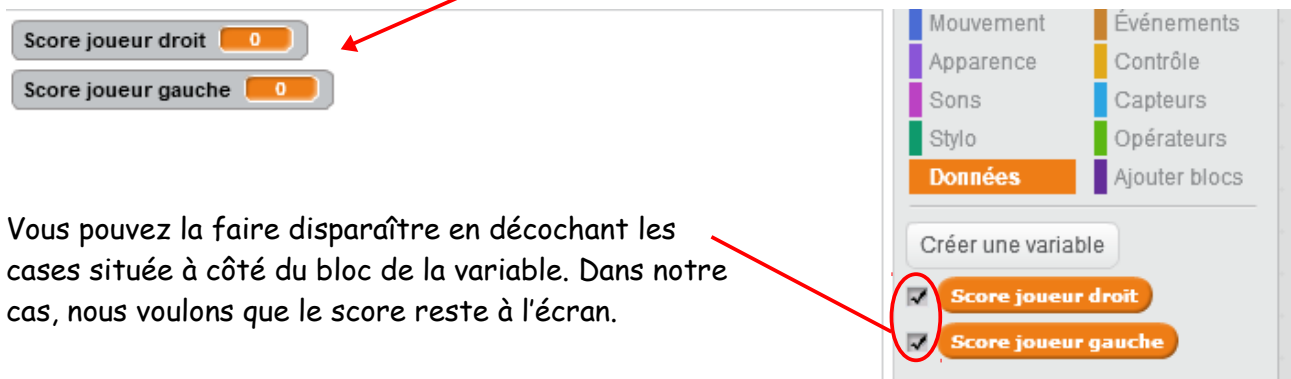
Nom de la variable.

Permet de choisir si la variable sera vue par tous les lutins ou par un seul.

2- Vérifiez que vous êtes bien dans la fenêtre de programmation de la balle. Créez deux variables nommées **Score joueur droit** et **Score joueur gauche**. Elles pourront être vues par tous les lutins.

## II) Afficher les scores les scores :

A chaque fois que vous créez une variable, elle s'affiche sur la fenêtre principale.



The screenshot shows the Scratch interface. On the left, two variable blocks are visible: 'Score joueur droit' and 'Score joueur gauche', both with a value of 0. On the right, the 'Données' (Data) category is selected in the block palette. Below the palette, there are two checkboxes, each with a checkmark, labeled 'Score joueur droit' and 'Score joueur gauche'. Red arrows point from the text to these checkboxes and the variable blocks.

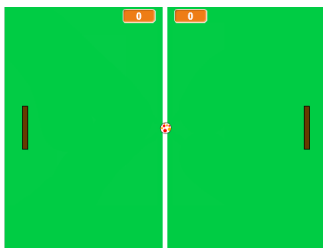
Vous pouvez la faire disparaître en décochant les cases situées à côté du bloc de la variable. Dans notre cas, nous voulons que le score reste à l'écran.

Les variables peuvent s'afficher sous trois formes différentes :



The image shows three different ways a variable can be displayed: 1. A block with the text 'Score joueur droit' and a value of 0. 2. A plain number '0'. 3. A slider control with the text 'Score joueur droit' and a value of 0.

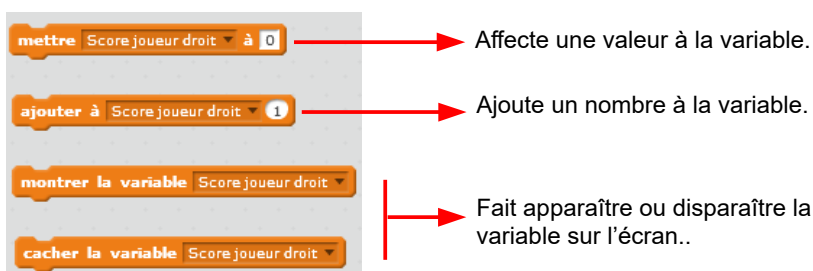
Pour passer de l'une à l'autre, il suffit de double-cliquer sur la variable.



2- Faites en sorte que vos variables s'affichent comme sur l'illustration de gauche. Attention à ne pas inverser les scores.

## III) Gérer les scores :

Quatre nouveaux blocs apparaissent lorsque l'on crée une variable :



The image shows four Scratch blocks for managing variables, all with 'Score joueur droit' as the variable name. Red arrows point from the text to each block: 1. 'mettre' (set to) with a value of 0. 2. 'ajouter à' (add) with a value of 1. 3. 'montrer la variable' (show variable). 4. 'cacher la variable' (hide variable).

3- **Initialisez** les deux scores à **0** au début de la partie.

4- Complétez votre programme pour que les scores augmentent à chaque point marqué.

5- Modifiez votre programme pour que la **partie s'arrête** lorsque l'un des deux joueurs atteint le score de **10**.