



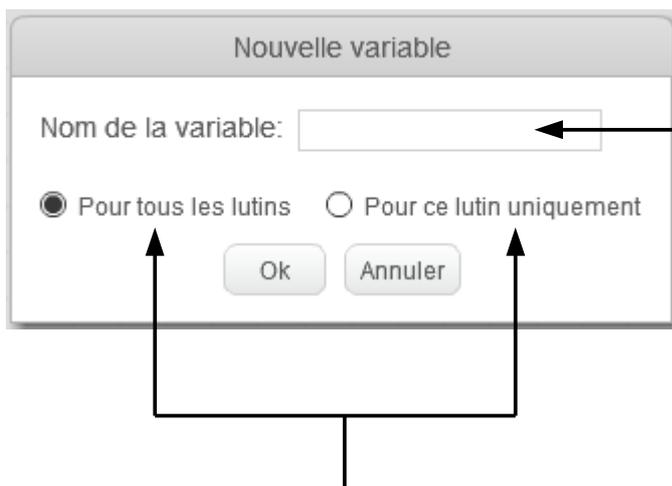
A chaque fois que la balle passe derrière une raquette, le joueur adverse marque un point. La partie s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint les 10 points.

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 :



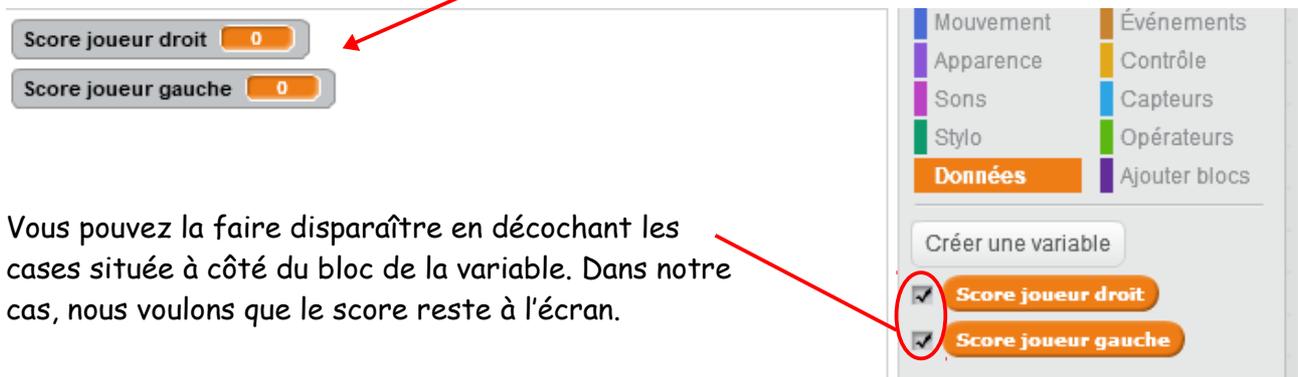
Nom de la variable.

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 image shows the Scratch interface. On the left, there are two variable monitors: 'Score joueur droit' and 'Score joueur gauche', both showing the value 0. On the right, the 'Données' block palette is visible, with a 'Créer une variable' button and two variable blocks: 'Score joueur droit' and 'Score joueur gauche'. Red arrows point from the text to the variable monitors and the variable blocks in the palette.

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 monitor can be displayed: 1. A standard monitor with a label 'Score joueur droit' and a value '0'. 2. A simple orange box with the value '0'. 3. A monitor with a label 'Score joueur droit' and a value '0', but with a small grey circle on the left side, indicating it is hidden.

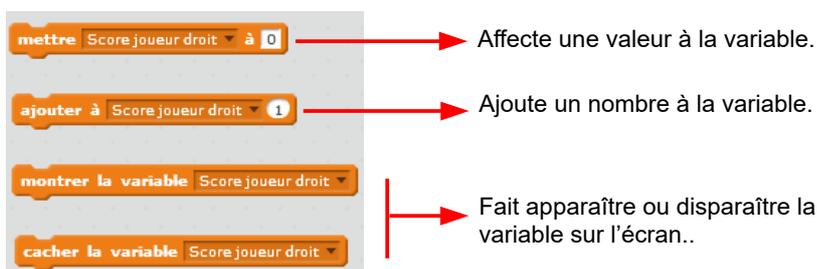
Pour passer de l'une à l'autre, il suffit de double-cliquer sur la variable.



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, each with a red arrow pointing to it and a corresponding explanation:

- mettre** Score joueur droit à 0 : Affecte une valeur à la variable.
- ajouter à** Score joueur droit 1 : Ajoute un nombre à la variable.
- montrer la variable** Score joueur droit : Fait apparaître ou disparaître la variable sur l'écran..
- cacher la variable** Score joueur droit : Fait apparaître ou disparaître la variable sur l'écran..

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.