2025/09/29 15:11 1/1 Je touche les différences

Je touche les différences

Pour réussir le jeu, il faut :

- toucher les deux différences et le détecter.
- Une variable globale que j'appelle **difference1** pour mémoriser si j'ai touché la première difference.
- Une variable globale que j'appelle difference2 pour mémoriser si j'ai touché la deuxième difference.
- Si j'ai touché les deux différences, j'ai gagné.

Je mémorise les bonnes touches

Je vais enregistrer les touches en créant les variables globales difference1 et difference2:

- Je sélectionne à gauche, dans la **partie blocs** la rubrique **Variables**.
- Je dépose dans l'interface l'action initialise global nom à.
- Je modifie cette action pour renommer la variable avec le nom difference1 et lui donner la valeur de départ 0 :

J'augmente mon score quand je touche les différences

- Je sélectionne à gauche, dans la partie blocs le composant ImageLutin1.
- Je choisis l'action quand ImageLutin1.Touché que je dépose dans l'interface :
- Je complète l'action pour mettre à 1 la variable difference1* et j'affiche une coupe.
- Voici ce que je dois obtenir :
- si j'ai touché les deux différences j'ai gagné :

Le programme complet :

J'ai fin la création de mon app du jeu des différences avec Applnventor ...

Je reviens à la liste des activités.

From:

/ - Les cours du BTS SIO

Permanent link:

/doku.php/icn/appdifference_app_3

Last update: 2016/02/04 13:00

