

Je touche les différences

Pour **réussir** le jeu, il faut :

- **toucher** les deux différences et le **détecter**.
- Une variable globale que j'appelle **différence1** pour mémoriser si j'ai touché la première différence.
- Une variable globale que j'appelle **différence2** pour mémoriser si j'ai touché la deuxième différence.
- 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 **différence1** et **différence2**:

- 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 **différence1** 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 **différence1*** 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 Applinventor ...

[Je reviens à la liste des activités.](#)

From:

/ - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:

[/doku.php/icn/appdifférence_app_3](#)

Last update: **2016/02/04 13:00**

