

J'ajoute le code du Niveau 1

Le code pour le niveau 1 doit permettre :

- d'afficher un **message** avec le prénom du joueur saisi dans l'écran d'accueil,
- de **calculer** si le poids de son équipement **ne dépasse pas 30 kg**.

J'affiche le nom du joueur

- je regarde le **tutoriel** pour voir comment afficher le nom du joueur :



Ctrl+



Utilise la **molette** de la souris et la touche **CTRL** pour faire un Zoom avant ou un **Zoom arrière** afin de bien voir le tutoriel.

aventure3b.swf

Je calcule le poids de mon équipement

Voici le code complet utilisé :

```
var prenom;
var poids = 0;

onEvent (▼"buttonNiveau1", ▼"click", function (event) {
    prenom = getText (▼"text_inputPrenom" );
    setScreen (▼"screenNiveau1");
    setText (▼"labelPrenomNiveau1", "Bonjour " + prenom);
});

onEvent (▼"text_inputHabits", ▼"input", function (event) {
    poids = getNumber (▼"text_inputRepas" ) * 1 + getNumber (▼"text_inputHabits" ) * 5 ;
    setText (▼"text_inputPoids", poids);
    if ( poids == 30 ) {
        setImageURL (▼"imageJoueur", ▼"Ritter-combat-300px.png");
    } else {
        setImageURL (▼"imageJoueur", ▼"CipyColere-300px.png");
    }
});
```

Remarque :

- la **variable poids** est initialisé à 0 et est mis à jour dès que le champ de saisie des **habits** est mis à jour,
- le poids de chaque équipement **n'est pas le même**. Il faut **trouver** le poids de chaque équipement et les **quantités** nécessaires pour avoir la solution.
- si le joueur trouve exactement 30 kilos, le personnage apparaît avec une **armure**, sinon il est en colère. Pour cela, j'utilise une **condition** pour afficher une image si le joueur **à trouvé** le bon nombre d'équipements :

Voici la condition utilisée :



```
if ( poids == 30 ) {  
    setImageURL (▼ "imageJoueur", ▼ "Ritter-combat-300px.png");  
} else {  
    setImageURL (▼ "imageJoueur", ▼ "CipyColere-300px.png");  
}
```

Explication de la condition :

```
Si poids = 30  
Alors  
    afficher l'image du combattant  
Sinon  
    afficher l'image de la colère  
Fin du si
```

Retour à l'activité : révisions

- [Activité Code.org : Révisions](#)

From:

<https://siocours.lycees.nouvelle-aquitaine.pro/> - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:

https://siocours.lycees.nouvelle-aquitaine.pro/doku.php/icn/revision_04

Last update: **2016/11/21 12:54**

