



Programmation sous Scratch

Niveau : ★★ - Durée : 15 min.

Aujourd'hui...

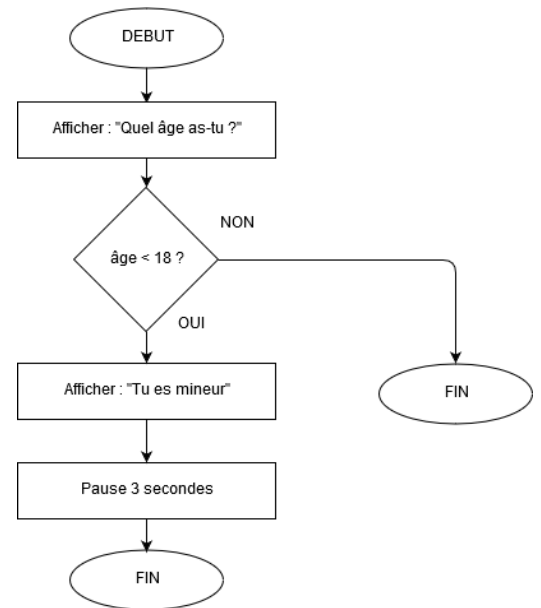
Exercice 5 : « Quel âge as-tu ? » ou Comment utiliser une boucle « Si... alors... sinon ... »

1. Saisir le programme suivant. Le tester.

```

quand [drapeau] est cliqué
demander [Quel âge as-tu ?] et attendre
si [réponse < 18] alors
  dire [Tu es mineur.] pendant 3 secondes

```



2. Modifier le programme précédant afin d'afficher :

- Quand la réponse à la question est *inférieure à 18 ans*, le lutin doit afficher « Tu es mineur(e). »
- Quand la réponse à la question est *supérieure à 18 ans*, le lutin doit afficher « Tu es majeur(e). »



Ne pas utiliser...	Mais préférer cette structure...