

Déplacer les instruments dans les bonnes boîtes



Cliquer sur les instruments pour vérifier



### **Musique Si alors sinon**

Sur l'écran de l'ordinateur, nous avons des instruments et des cases.

Comment programmer pour que, lorsqu'on glisse un instrument sur une case, il indique « Bravo » si c'est la bonne case ou « Perdu » si c'est la mauvaise case. Si c'est « Perdu » l'instrument retourne à sa position initiale.

En fin de partie, quand on clique sur le drapeau vert, le lutin retourne à sa position de départ.

### **1° Préparer la scène**

Créer la scène comme ci-contre. (respecter les tailles)

### **2° Scénario**

Quand on clique sur le lutin, il suit le pointeur de la souris. **Si** il touche la bonne couleur, **alors** il dit Bravo **sinon** dire Perdu et aller à sa position d'origine.

Quand on clique sur le drapeau vert, aller à la position d'origine.