

Mon problème à résoudre :

Voici les algorithmes de départ pour faire fonctionner le jeu

Lorsque le bouton A est pressé, le jeu commence.

Lorsque l'intensité lumineuse est faible, la matrice de leds s'éteint.

Lorsqu'elle reçoit par un radio un chiffre, la matrice de leds s'allume.

Mon problème à résoudre :

Voici le programme pour le jeu :

The image displays a Scratch script with the following blocks:

- au démarrage** (when green flag clicked):
 - radio définir groupe 1
 - définir Numéro de carte à 0
- lorsque le bouton A est pressé** (when button A is pressed):
 - envoyer le nombre 1 par radio
- toujours** (forever loop):
 - si niveau d'intensité lumineuse < 20 alors:
 - effacer l'écran
 - pause (ms) 100
 - définir Numéro de carte à choisir au hasard de 1 à 6
 - envoyer le nombre Numéro de carte par radio
- quand une donnée est reçue par radio receivedNumber** (when data received by radio):
 - si receivedNumber = 1 alors:
 - montrer l'icône [grid icon]

Mon problème à résoudre :

Il faut vérifier les programmes pour savoir s'ils correspondent bien aux algorithmes définis au départ.



```
au démarrage
  radio définir groupe 1
  définir Numéro de carte à 0

lorsque le bouton A est pressé
  envoyer le nombre 1 par radio

toujours
  si niveau d'intensité lumineuse < 20 alors
    effacer l'écran
    pause (ms) 100
    définir Numéro de carte à choisir au hasard de 1 à 6
    envoyer le nombre Numéro de carte par radio

quand une donnée est reçue par radio receivedNumber
  si receivedNumber = 1 alors
    montrer l'icône [icône]
```