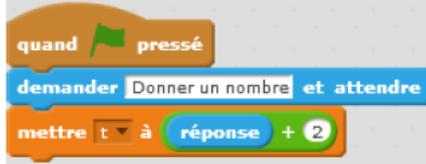


Traduire en langage SCRATCH (notion de variable)

Le score A vaut maintenant 3.	mettre score C à score C + 6
Le score B est multiplié par 3.	mettre score A à nombre aléatoire entre 1 et 6
Le score C augmente de 6.	mettre score B à score B * 3
Le score C augmente de 6.	mettre score B à score C + score B
Faire la somme des scores B et C. Le résultat obtenu est la nouvelle valeur du score B.	mettre score A à 3
Tirez un dé à 6 faces. La face qui apparaît sur le dessus du dé correspond à votre nouveau score. (équipe A)	ajouter à score C 6

Prolongement pour les plus rapides

Que vaut la variable t si l'utilisateur répond 5 au départ ?

		
t vaut	t vaut	t vaut



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.



une **variable** est un espace de mémoire (*comme une boîte*) dans lequel on peut **stocker** une valeur, pour la **réutiliser** ou la **modifier** plus tard.