

## Faire une animation en fonction d'un score



En t'inspirant des activités faites en classe et en utilisant :

- les informations :

- Changement de costume
- Opérateurs mathématiques
- Utiliser la variable score

- les instructions :

- Montrer et cacher



**Tu vas compléter l'animation pour réviser les tables de multiplications. Le programme devra suivre les conditions :**

Si le score est 10 : créer une animation

Exemple : un feu d'artifice et faire afficher « BRAVO !!! »

Si le score est entre 7 et 9 : créer une animation

Exemple : « c'est bien mais tu peux mieux faire ! »

Si le score est inférieur à 6 : créer une animation

Exemple : Faire dire « Révises un peu plus tes tables ! Je suis sûr que la prochaine fois, tu réussiras !!!! » avec un costume de l'ours qui lui donne un air encourageant.