

# Le mot de passe

## I Version Scratch

1. Ouvrir Scratch en ligne (dans un navigateur).
2. Créer un programme où le lutin demande un mot de passe. Si le mot de passe est le bon, alors le lutin dit "Bravo".

Voici comment peut commencer votre programme :



3. Compléter le code afin que le lutin dise "Perdu" si le mot de passe n'est pas correct.
4. Compléter le code afin que le lutin propose une autre tentative à l'utilisateur en cas de premier échec.

## II Version Python

On donne le programme ci-contre :

```
1 Reponse = input("Entrer le de mot de passe :")
2 if Reponse == "1234":
3     print("Bravo")
```

1. Quel est le mot de passe ? .....
2. Ouvrir Pyzo puis taper le programme pour le tester.
3. Compléter le code afin que l'ordinateur dise "Perdu" si le mot de passe n'est pas correct.



Comment dit-on « *Sinon* » en anglais ? .....

Comment dit-on « *Autre* » en anglais ? .....

4. Compléter le code afin que l'ordinateur propose une seconde tentative à l'utilisateur en cas de premier échec.

## III Comparaison des deux langages

Traduire les blocs *Scratch* par un code *Python* :



.....



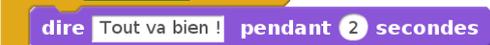
.....



.....

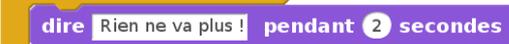


.....



.....

sinon



.....

.....