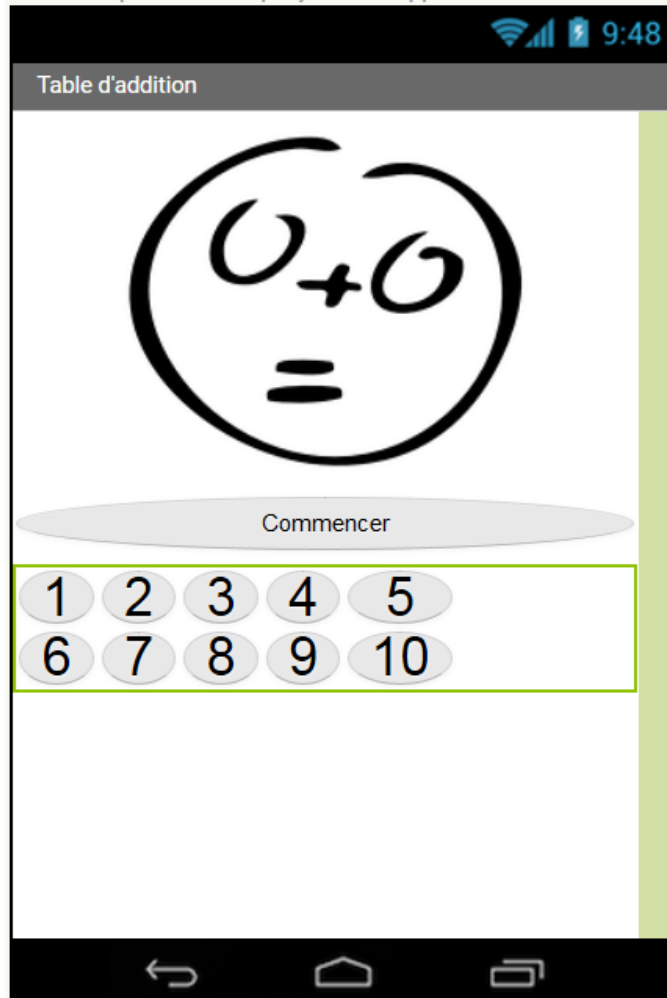


Projet 8: La calculette



Composants

- Screen1
 - Image1
 - bt_commencer
 - Label1
- TableArrangement1
 - Button1
 - Button2
 - Button3
 - Button4
 - Button5
 - Button6
 - Button7
 - Button8
 - Button9
 - Button10
- Fichier1

Composants non-visible

- Fichier1

```
quand bt_commencer .Clic
faire
mettre bt_commencer . Visible à faux
mettre Label1 . Visible à vrai
mettre TableArrangement1 . Visible à vrai

quand Button1 .Clic
faire
mettre Button1 . Activé à faux
ouvre un autre écran avec une valeur de départ nom écran " Screen2 "
valeur de départ " 1 "

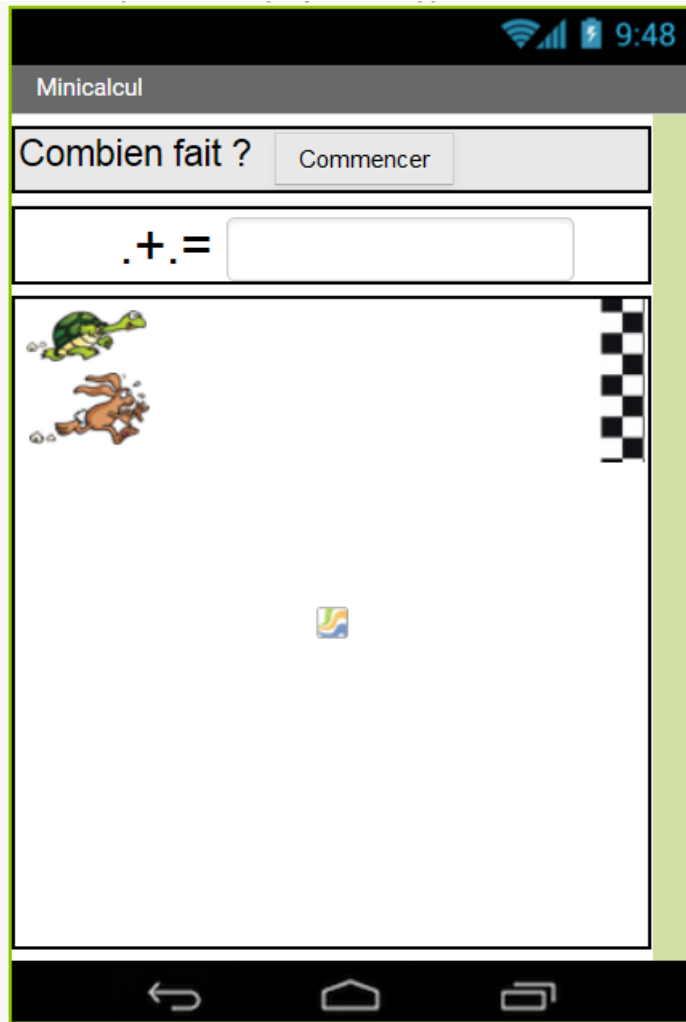
quand Button2 .Clic
faire
mettre Button2 . Activé à faux
ouvre un autre écran avec une valeur de départ nom écran " Screen2 "
valeur de départ " 2 "

quand Button3 .Clic faire ...
quand Button7 .Clic faire ...

quand Button4 .Clic faire ...
quand Button8 .Clic faire ...

quand Button5 .Clic faire ...
quand Button9 .Clic faire ...

quand Button6 .Clic faire ...
quand Button10 .Clic faire...
```



Composants non-visible

- Horloge1
- Notificateur1

Composants

- Screen2
 - Arrangement_horizontal1
 - Label1
 - commencer
 - TableArrangement1
 - Label2
 - TextBox1
 - Cadre1
 - tortue
 - lievre
 - arrivee
 - Horloge1
 - Notificateur1

initialise global table à Obtenir valeur de départ

initialise global variable à 0

initialise global resultat à 0

initialise global score à 0

quand Screen2 .Initialise
faire
appeler depart
appeler calcul

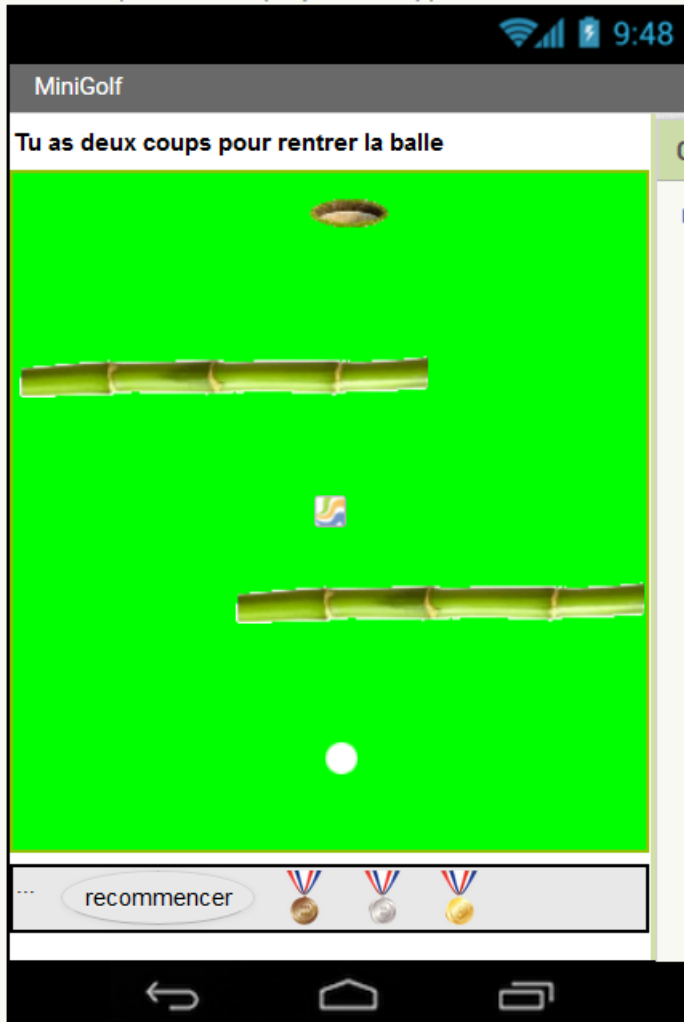
à depart
faire
mettre lievre . Vitesse à 0
mettre tortue . X à 5
mettre tortue . Y à 5
mettre lievre . X à 5
mettre lievre . Y à 35

à calcul
faire
mettre global variable à entier aléatoire entre 1 et 10
mettre Label2 . Texte à joint obtenir global table + obtenir global variable =
mettre global resultat à obtenir global table + obtenir global variable

```
quand Horloge1 .Chronomètre
faire
  si TextBox1 . Texte = obtenir global resultat
  alors
    appeler tortue .Aller à
      x tortue . X + 50
      y 5
    mettre TextBox1 . Texte à " "
    appeler calcul
```

```
quand lievre .Collision avec
  Autre
  faire
    appeler Notificateur1 .Afficher Alerte
      notice "perdu, recommencez "
    appeler depart
```

```
quand tortue .Collision avec
  Autre
  faire
    appeler Notificateur1 .Afficher fenêtre message
      message " Bravo pour t recompenser, un petit jeu !... "
      Titre " Surprise "
      Texte bouton " Jouer "
    ouvre un autre écran Nom écran " Screen3 "
```



Composants

- Screen3
 - Label1
 - Canvas1
 - balle
 - trou
 - bambou1
 - bambou2
- Arrangement_horizontal1
 - SCORE
 - Bouton1
 - Image1
 - Image2
 - Image3
 - Clock1
 - Notificateur1

Composants non-visible

- Clock1
- Notificateur1

initialise global score à 0

```

quand balle .Lancer
  x y vitesse orientation xvel yvel
  faire
    mettre balle . Orientation à obtenir orientation
    mettre balle . Vitesse à obtenir vitesse × 20
  
```

```

quand balle .Bord atteint
  bord
  faire
    appeler balle .Rebondir
    bord obtenir bord
  
```

```

quand Clock1 .Chronomètre
  faire
    si balle . Vitesse > 0.5
    alors mettre balle . Vitesse à balle . Vitesse - 1
    sinon mettre balle . Vitesse à 0
  
```

```

quand balle .Collision avec
Autre
faire
  si obtenir Autre = trou
  alors
    mettre balle . Visible à faux
    mettre global score à obtenir global score + 1
    mettre SCORE . Texte à obtenir global score
    si obtenir global score = 1
    alors mettre Image1 . Visible à vrai
    si obtenir global score = 2
    alors mettre Image2 . Visible à vrai
    si obtenir global score = 3
    alors
      mettre Image3 . Visible à vrai
      appeler Notificateur1 .Afficher fenêtre message
        message " Bravo bien jouer, on y retourne! "
        Titre " Champion ! "
        Texte bouton " Recommencer "
      ouvre un autre écran Nom écran " Screen1 "
    si obtenir Autre = bambou1
    alors mettre balle . Orientation à 0 - balle . Orientation
    si obtenir Autre = bambou2
    alors mettre balle . Orientation à 0 - balle . Orientation
  
```

```

quand Bouton1 .Clic
faire appeler reinit

à reinit
faire
  appeler balle .Aller à
    x 154
    y 350
  mettre balle . Vitesse à 0
  mettre balle . Visible à vrai
  appeler bambou1 .Aller à
    x entier aléatoire entre 20 et 252
    y entier aléatoire entre 20 et 250
  appeler bambou2 .Aller à
    x entier aléatoire entre 20 et 252
    y entier aléatoire entre 20 et 250
  
```