

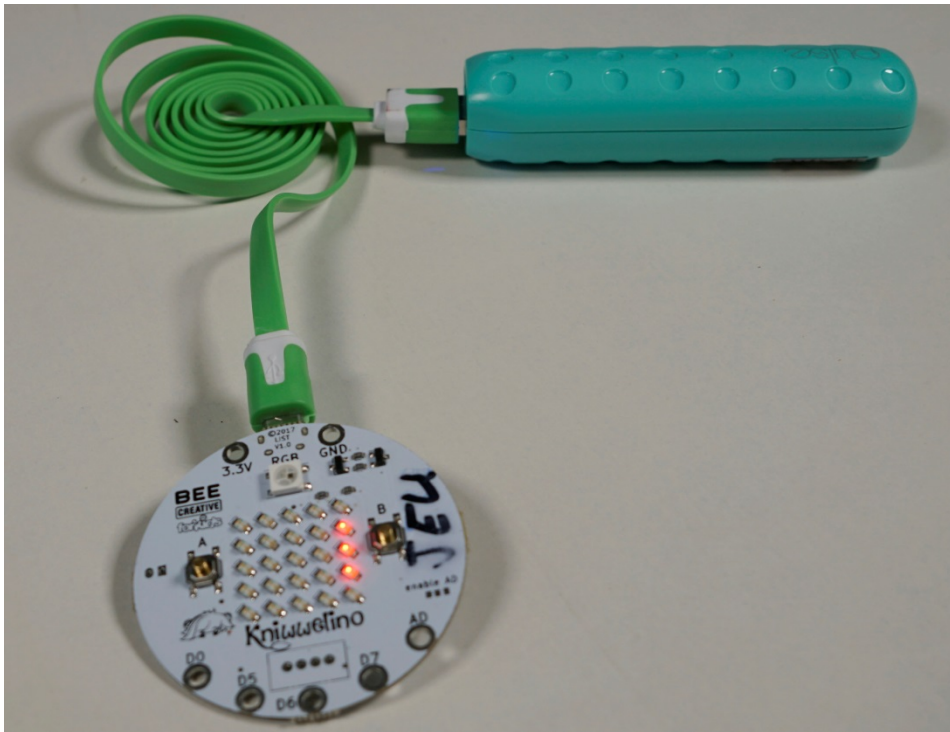


Kniiwelino[®]

MODE D'EMPLOI



Jeu de réaction



Tu vas pouvoir jouer tester tes réflexes et ta concentration, deux qualités essentielles pour les espions.

Une barre de LED s'affiche à côté du bouton. Clique sur le bon bouton. Appuie sur les 2 boutons en même temps pour afficher ton score.

Matériel nécessaire :

- 1 Kniiwelino
- 1 câble USB
- [optionnel] 1 batterie externe

Jeu de réaction

Programmation

1

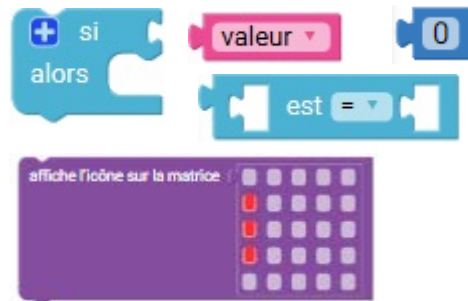
Utilise une variable « valeur ».

Initialise la avec un entier aléatoire (au hasard) entre 1 et 2 ans « Kniwwelino boucle continue ».



2

Teste si « valeur » est égale à 1, dans ce cas allume les 3 LEDs de la matrice à côté du bouton A.



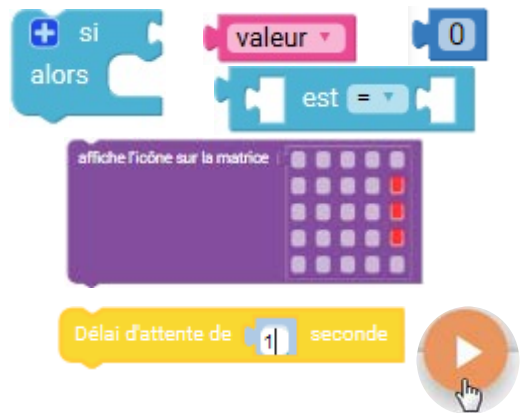
3

Puis attends 1 seconde.



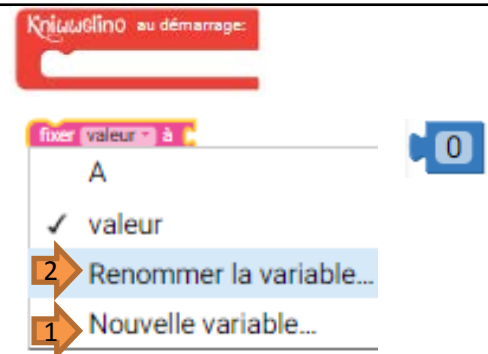
4

Teste si « valeur » est égale à 2, dans ce cas allume les 3 LEDs de la matrice à côté du bouton B.
Puis attends 1 seconde.



5

Crée une nouvelle variable « score » que tu vas initialiser variable « score » dans « Kniwwelino au démarrage » à 0.
N'oublie pas de renommer la variable.

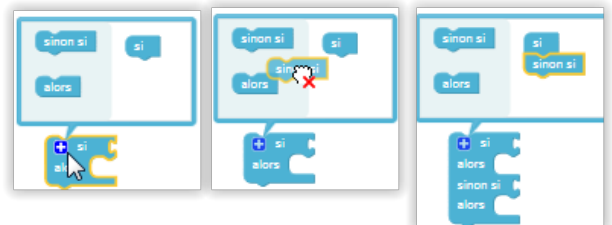


Jeu de réaction Programmation

A	6	Quand les 3 LEDs sont allumées à côté du bouton A, vérifie si le bouton A est cliqué et augmente le score de 1 ...	
	7	... et affiche un sourire sur la matrice pour indiquer que c'est gagné.	
	8	Sinon (si le bouton A n'a pas été cliqué) alors affiche un visage triste.	
B	9	Faire les étapes 6, 7 et 8 pour tester si tu cliques bien sur le bouton B quand les 3 LEDs sont allumées à côté du bouton B. Alors augmente le score de 1 et affiche un sourire. Sinon affiche un visage triste.	
	10	Tout à la fin attends 2 secondes.	
	11	Puis si tu appuies sur les boutons A&B alors affiche le score.	



Pour afficher "sinon" dans la condition "si ... alors" clique sur le Glisse et dépose le "sinon" ou le "sinon si", selon le besoin à droite.



Jeu de réaction

Solution

1. Initialise la variable Score à 0

2. Choisis un nombre entre 1 et 2 au hasard

3. Si le nombre choisi au hasard est égal à 1, alors affiche une barre de LEDs à côté du bouton A

4. Laisse-moi 1 seconde pour réagir

5. Si je clique sur le bouton A en moins d'une seconde alors ajoute 1 point à mon score et affiche un sourire

6. Sinon affiche un visage triste

7. Si le nombre choisi au hasard est égal à 2, alors affiche une barre de LED à côté du bouton B

8. Attends 2 secondes (pour avoir le temps d'afficher les icônes sur la matrice)

9. Si je clique en même temps sur les boutons A et B alors affiche mon score

