

METTRE À JOUR LE JEU DE COMPTAGE EN THUNKABLE

Durée estimée : 20 minutes

Ce dont vous avez besoin

- Ordinateur pour coder, avec wifi
- Téléphone ou tablette à tester (ou vous pouvez utiliser l'émulateur)

Ouvrez le [projet de départ](#) dans Thunkable et faites votre propre copie en cliquant sur le bouton "click to remix".

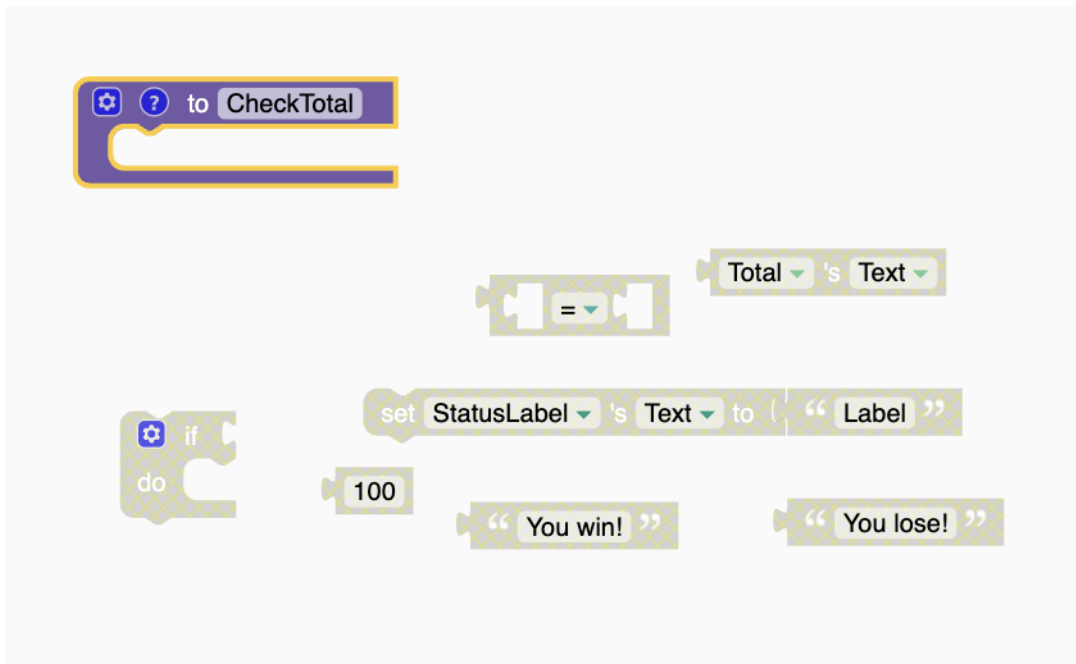
Voici le code existant :

The image displays ten code blocks for buttons Button1 through Button10. Each block follows the same structure: a 'when Button Click' trigger, a 'do' block containing a 'set Total's Text to' block with a numerical value (1-10), and a 'CheckTotal' block. At the bottom, there is a 'CheckTotal' block with a question mark icon, indicating it is a sub-component or function used by the other blocks.

Vous pouvez voir que pour chacun des boutons 1 à 10, la valeur de ce bouton est ajoutée au total en cours. Ensuite, une fonction appelée CheckTotal est appelée (nous reviendrons plus tard sur l'appel de fonctions !) pour vérifier si le total atteint ou dépasse 100.

INSTRUCTIONS

Les blocs de la fonction **CheckTotal** ne sont pas encore construits. C'est votre travail ! Les blocs dont vous aurez besoin se trouvent dans l'espace de travail. Ils sont de couleur fauve atténuée parce qu'ils ne sont pas encore attachés. Il suffit de les emboîter pour que cela fonctionne. Ils changeront de couleur au fur et à mesure que vous les emboîterez l'un dans l'autre.



1. Vérifiez d'abord si le total = 100 exactement. Si c'est le cas, indiquez à l'utilisateur qu'il a gagné en définissant le texte dans le StatusLabel.
2. Ensuite, vérifiez si le total > 100. Si c'est le cas, dites à l'utilisateur qu'il a perdu.

Pour ce faire, vous pouvez utiliser deux blocs if ou le bloc if - else if.