

METTRE À JOUR LE JEU DE COMPTAGE DANS APP INVENTOR

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 démarrage](#) dans App Inventor et faites votre propre copie en cliquant sur le lien "Load into App Inventor".

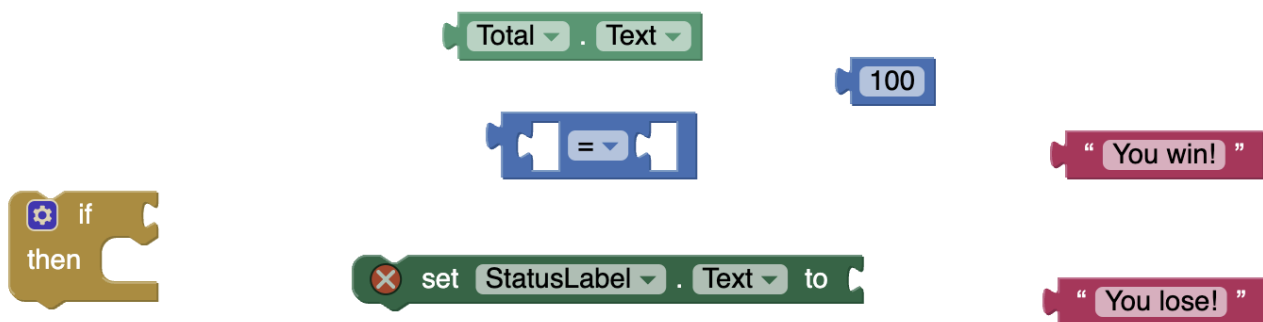
Voici le code existant :



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, mais ils ne sont pas encore attachés. Il suffit de les emboîter pour que cela fonctionne.



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.

