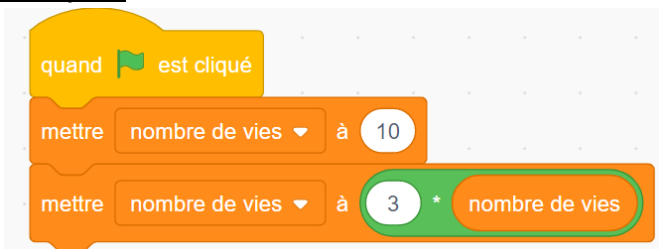


## Cours : A retenir sur les variables dans Scratch

- Dans un script, une variable a :
  - un nom (une lettre ou un mot) ;
  - une valeur (un nombre, un mot) qui peut changer au cours de l'exécution du script.
- La commande **mettre** variable à permet de donner une valeur à une variable.
- La commande **ajouter à** variable permet d'ajouter un nombre à la valeur d'une variable.
- Si on utilise la commande **demander** et attendre, la réponse de l'utilisateur est stockée dans la variable **réponse**.

### Exemple 1



1) Que vaut la variable **nombre de vies** après avoir appuyé sur le drapeau ? .....

2) Que vaut la variable **nombre de vies** après avoir appuyé trois fois de suite sur le drapeau ? .....

Vérifiez vos réponses en recopiant ce script sur scratch.

### Exemple 2

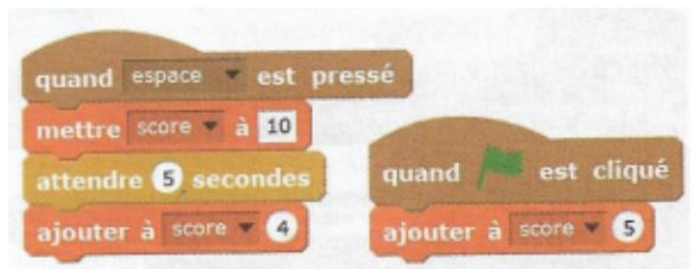
1) Quel est le nom de la variable utilisée dans le programme ci-contre ? .....

2) Malika appuie sur la touche **espace**.

a) Que vaut la variable pendant les cinq premières secondes ? .....

b) Que vaut la variable à partir de la sixième seconde ? .....

3) Après avoir appuyé sur la touche **espace** et attendu cinq seconde, Malika clique trois fois sur le drapeau vert. Que vaut alors la variable ? .....



### Exemple 3

Qu'affiche le lutin si l'utilisateur appuie :

1. sur la touche « a » ? .....

2. sur la touche « b » ? .....

3. sur la touche « c » ? .....

