

TP 4 : dialogue entre lutins

Enregistrer ce projet sous le nom « 5-04 ».



Il te faudra deux lutins
au choix.

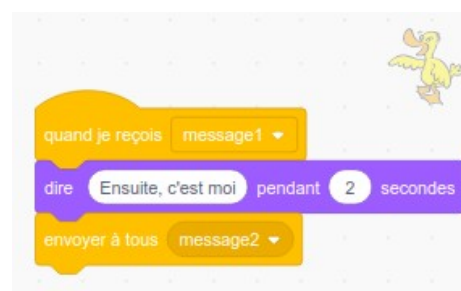


Pour que deux lutins puissent dialoguer, il faut que le 2^e ne parle que lorsque le 1^{er} a fini.

Voici le principe :

- le 1^{er} lutin parle
- à la fin, le programme du 1^{er} lutin envoie un message (invisible) au programme du 2^e lutin
- le 2^e lutin parle
- à la fin, le programme du 2^e lutin envoie un message (invisible) au programme du 1^{er} lutin
- le 1^{er} lutin parle
- etc.

Voilà un codage possible :



Voilà un [exemple sur scratch](#).

Créer un dialogue entre deux lutins : le 1^{er} lutin interroge le 2^e sur quelques questions de mathématiques de niveau 5^e (petit problème, calcul mental...).