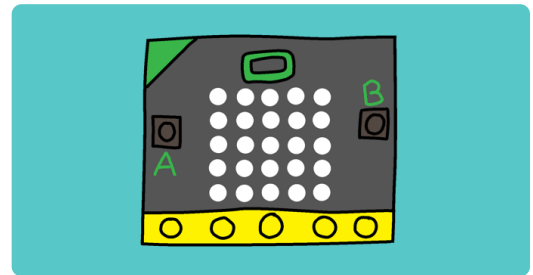




## Disease de bonne aventure

Utiliser ton micro:bit pour prédire le futur !



### Étape 1 Introduction

---

Tu vas utiliser ton micro:bit pour prédire le futur ! Pose simplement une question à ton micro:bit, et appuie sur un bouton pour découvrir la réponse !

**Instructions** : Si tu lis ceci en ligne, pose une question à la micro:bit ci-dessous et appuie sur **A** pour voir sa réponse !

#### Informations complémentaires pour les responsables de club

Si vous avez besoin d'imprimer ce projet, merci d'utiliser la **version imprimable** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/projects/fortune-teller/print>).



## Notes pour le leader du club

### Introduction :

Dans ce projet, les enfants apprendront comment utiliser la sélection, en créant une « diseuse de bonne aventure ». La diseuse de bonne aventure fonctionnera comme une boule de cristal magique, et donnera à l'utilisateur la réponse à la question qui aura été posée au micro:bit.

### Ressources

Pour ce projet, l'éditeur microbit **MakeCode (PXT)** (<http://jumpto.cc/pxt-new>), devrait être utilisé.

Vous pouvez trouver une version terminée de ce projet sur [makecode.microbit.org/#pub:18828-96734-17356-00995](https://makecode.microbit.org/#pub:18828-96734-17356-00995) (<https://makecode.microbit.org/#pub:18828-96734-17356-00995>), et le fichier compilé .hex peut être téléchargé en cliquant sur le lien « Télécharger le matériel du projet » pour ce projet, qui contient :

- FortuneTeller.hex

### Objectifs d'apprentissage

- Blocs de sélection `if` ;
- Le bloc `choisir au hasard`.

Ce projet couvre les éléments suivants du **Programme de Créativité Numérique de Raspberry Pi** (<http://rpf.io/curriculum>) :

- **Utiliser des constructions de programmation de base pour créer des programmes simples.** (<https://www.raspberrypi.org/curriculum/programming/creator>)

### Défis

- « Réponses multiples » - Améliorer l'utilisation des blocs `if`, en ajoutant les réponses « Non » et « Demander encore ».
- « Secoue ton micro:bit » - Secouer le micro:bit au lieu d'appuyer sur un bouton.



## Matériel pour projet

### Ressources pour le responsable de club

- **projet terminé en ligne** (<https://makecode.microbit.org/#pub:18828-96734-17356-00995>)
- **Fichier projet .hex à transférer sur ton micro:bit** (<https://projects-static.raspberrypi.org/projects/fortune-teller/d557a6d67079f52a71db0d5cc152024f20c74610/fr-FR/resources/microbit-Fortune-Teller.hex>)

## Étape 2 Faire défiler du texte

---

Commençons par faire défiler quelques instructions de texte sur ton micro:bit.

- Va sur [rpf.io/microbit-new](https://rpf.io/microbit-new) (<https://rpf.io/microbit-new>) pour démarrer un nouveau projet dans l'éditeur MakeCode (PXT). Appelle ton nouveau projet « Disease de bonne aventure ».

Tu peux supprimer le bloc **toujours** en le déplaçant sur la palette, tu n'en auras pas besoin pour ce projet.

- Place un bloc **afficher texte** à l'intérieur du bloc **au démarrage**.

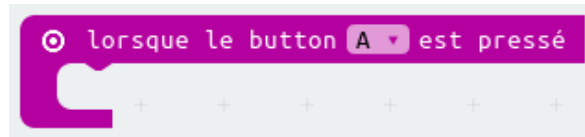


- Teste ton code. Tu peux le tester sur l'émulateur ou bien sur le micro:bit lui-même.

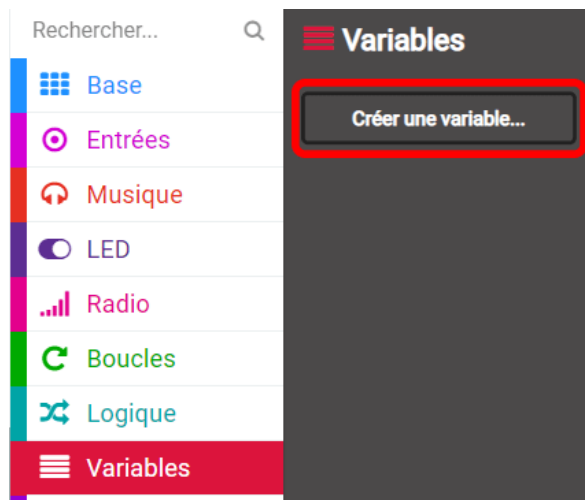
## Étape 3 Prendre un décision

Laissons le micro:bit prendre une décision en choisissant un nombre au hasard (0 pour "Non" et 1 pour "Oui").

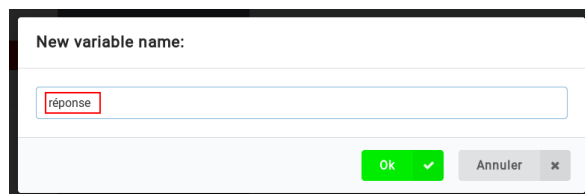
- Ajoute un nouvel événement **lorsque le bouton A est pressé** dans ton code.



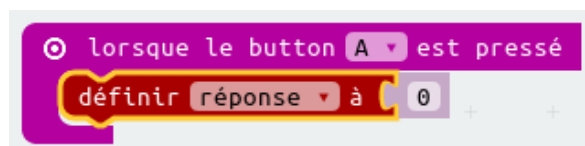
- Crée une variable pour stocker la réponse. Clique sur « Variables », puis sur « Créer une variable ».



- Nomme la nouvelle variable **réponse**.

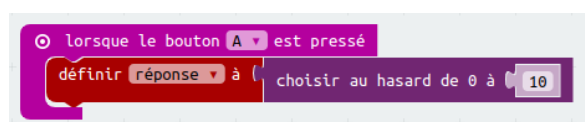


- Place un bloc **définir** à depuis Variables dans ton bloc **lorsque le bouton A est pressé**, et sélectionne la variable **réponse**.

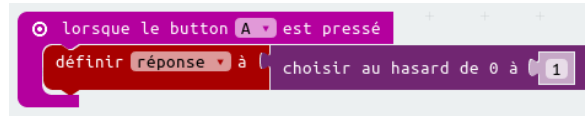


Comme tu peux le voir, le à dans le bloc signifie que tu dois régler la réponse à afficher.

- Clique sur « Math » et fais glisser un bloc **choisir au hasard** après le à :

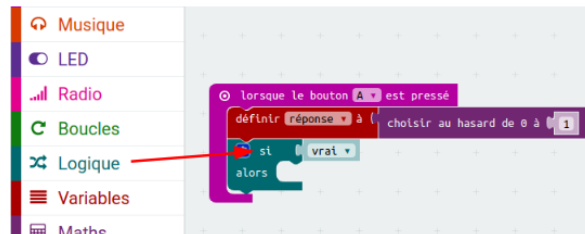


- Configure le bloc **choisir au hasard** pour qu'il choisisse un nombre entre 0 et 1. Voici à quoi devrait ressembler ton code :

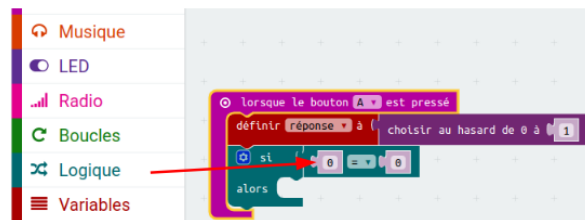


- Ensuite, tu veux afficher le mot **Non** sur le micro:bit seulement **si** la **réponse** vaut 0.

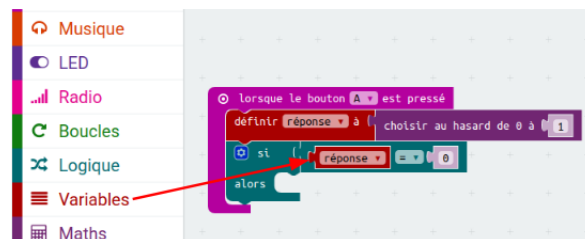
Pour cela, place un bloc **si** tout en bas de l'événement **lorsque le bouton A est pressé** :



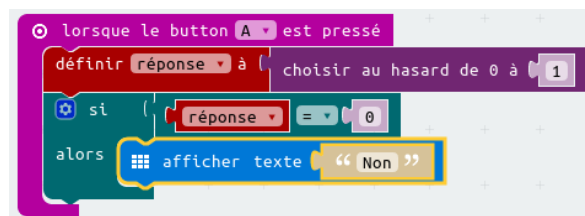
- Ensuite, fais glisser un bloc **=** comme condition dans le bloc **si** :



- Place ta variable **réponse** dans la partie gauche de la condition du bloc **si**.



- Tout code placé à l'intérieur du bloc **si** ne s'exécutera que si la **réponse** vaut 0. Etant donné que le 0 correspond à **Non**, ajoutons un autre bloc **afficher texte**.



- Teste ton code.
  - Parfois la **réponse** vaudra 0, et le micro:bit devra dire « Non ».
  - Parfois, la **réponse** sera 1, et rien ne se passera !

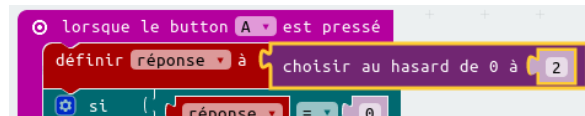
## Étape 4 Défi : Réponses multiples

---

Peux-tu ajouter du code pour que « Oui » soit affiché sur ton micro:bit **si** la réponse est 1 ? Tu peux même changer le texte affiché en quelque chose de plus intéressant que « Oui » et « Non » !

Tu peux même faire en sorte que ton micro:bit dise quelque chose comme « Peut être » ou « Demander encore » si la réponse est 2. Pour que cela fonctionne, tu devras aussi changer ton code pour choisir une valeur entre 0 et 2 !

Astuce : Tu peux faire un clic droit sur un bloc **si** pour dupliquer le bloc et son contenu.



## Étape 5 Défi : Secouer ton micro:bit

---

Peux-tu coder ton micro:bit pour prendre une décision quand il est secoué plutôt que lorsqu'un bouton est pressé ?

---

Ce projet a été traduit par des bénévoles:

Michel Arnols

Jonathan Vannieuwerkerke

Grâce aux bénévoles, nous pouvons donner aux gens du monde entier la chance d'apprendre dans leur propre langue. Vous pouvez nous aider à atteindre plus de personnes en vous portant volontaire pour la traduction - plus d'informations sur **rpf.io/translate** (<https://rpf.io/translate>).

---

Publié par **Raspberry Pi Foundation** (<https://www.raspberrypi.org>) sous un **Creative Commons license** (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Voir le projet et la licence sur GitHub (<https://github.com/RaspberryPiLearning/fortune-teller>)