
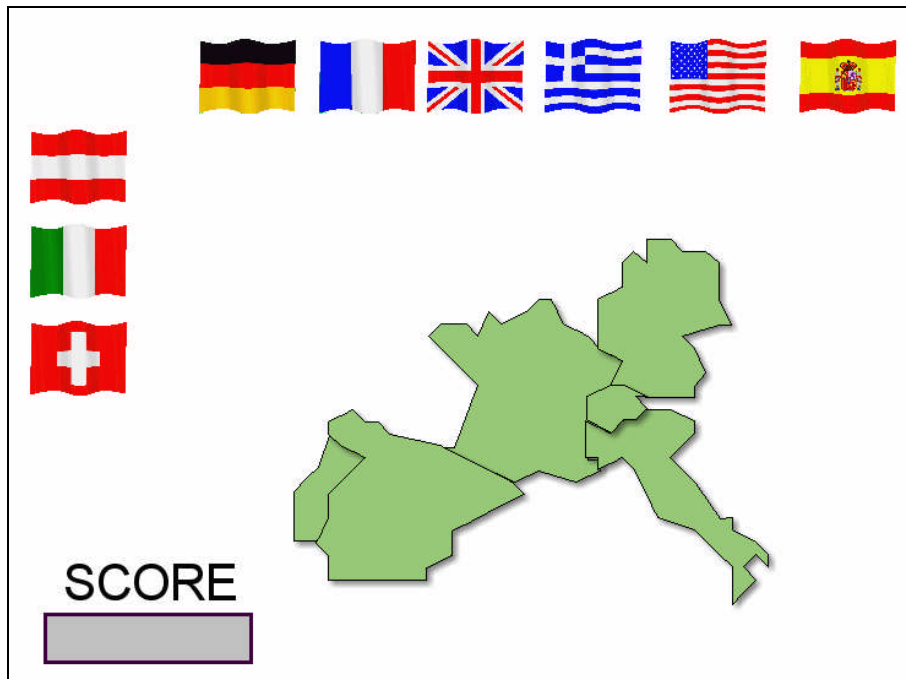


PROGRAMMATION : GLISSER-DEPOSER AVEC COMPTEUR

Le programme est le suivant : si le drapeau est déposé sur le bon pays, on le fait disparaître. On ajoute alors 1 point au score. Dans le cas contraire on enlève 1 point au score.

Insérer dans Médiator

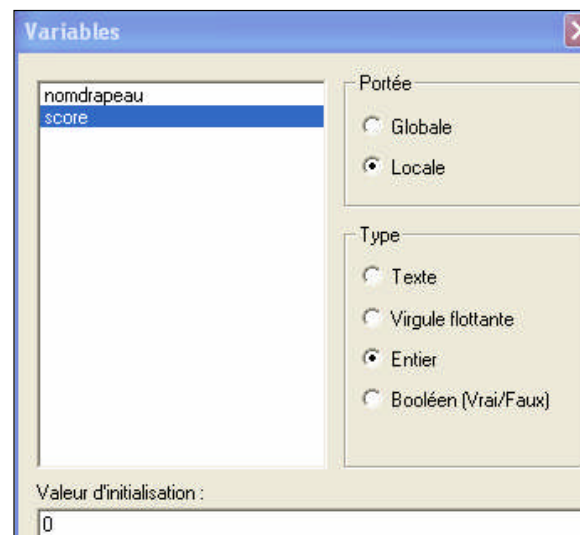
- 9 drapeaux (drapeau_france, drapeau_italie, etc.)
- 6 cartes de pays (carte_france, carte_italie, etc.)
- 1 objets Entrée  renommé **Score**



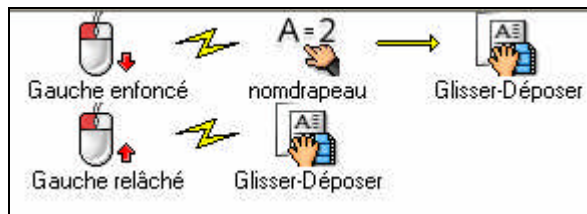
- Créer 2 variables à partir du menu **Document** :

nomdrapeau (locale de type **texte**)

score (locale, de type **Entier** et **0** pour la valeur d'initialisation)



- Ouvrir la boîte de dialogue **Evénements** de « **drapeau_france** »
- Déposer dans le champ actif l'événement **Gauche enfoncé** suivi d'une action **Affecter** (onglet programmation)



- Sélectionner comme variable **nomdrapeau** et comme expression à affecter « **France** », puis valider

Déposer l'action **Glisser-Déposer** (onglet Multimédia) à la suite de **Affecter**
 Dans la boîte de dialogue Glisser-Déposer, sélectionner **@thisObject** en tant qu'objet à faire glisser et activer les 2 dernières cases

- Faire glisser l'événement **Gauche relâché** dans le champ actif, suivi d'une action **Glisser-Déposer**. Sélectionner **@thisObject** et activer la case **Déposer**. Activer les 2 dernières cases

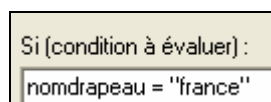
MEDIATOR



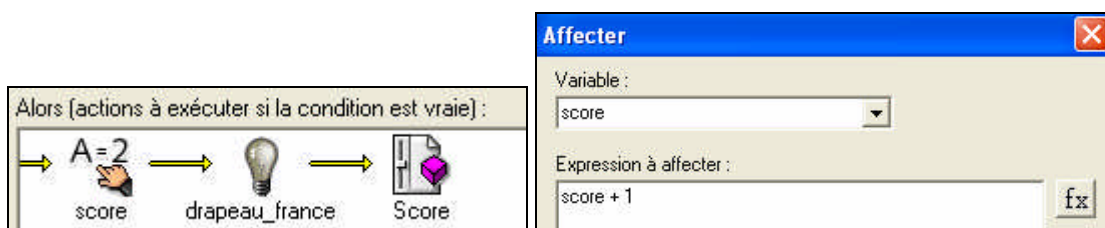
- Appuyer sur **F5** pour passer en mode Test. Vérifier que vous pouvez désormais faire glisser et déposer le drapeau où bon vous semble. Repasser au mode Conception. Cliquer sur la **carte_france** ». Ouvrir sa boîte de dialogue **Evénements** et placez-y l'événement « **Déposé sur** » suivi d'une action **Si-alors-sinon** (onglet programmation).



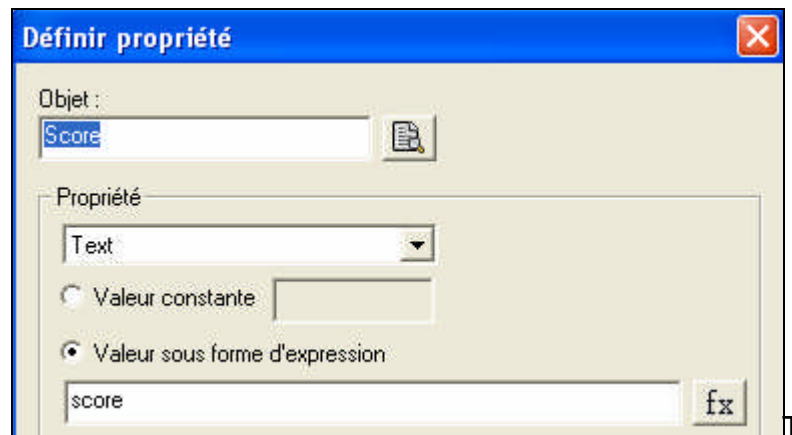
- Dans le champ « **Si** (condition à évaluer) », saisir **nomdrapeau=« France »**



- Dans le champ « **Alors** (la condition est vraie) », déposer l'action **Affecter**. Saisir les 2 renseignements ci-dessous



- ❑ Déposer l'action **Cacher drapeau_france**, puis l'action **définir Propriétés** (onglet multimédia). Saisir les 3 renseignements ci-dessous



Définir propriété

Objet :
Score

Propriété
Text

Valeur constante

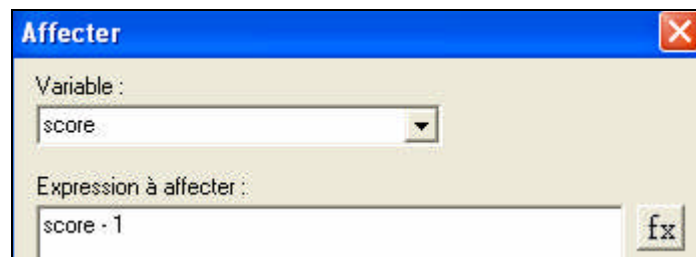
Valeur sous forme d'expression

score

- ❑ Dans le champ « **Sinon** (la condition est fausse) », déposer l'action **Affecter**.



- ❑ Saisir les 2 renseignements ci-dessous

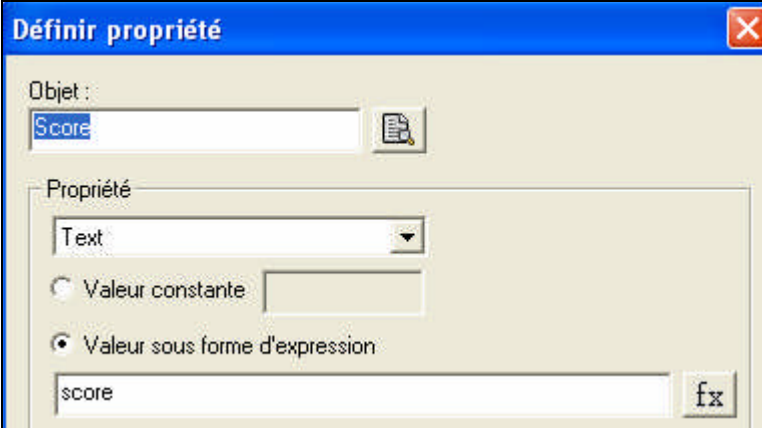


Affecter

Variable :
score

Expression à affecter :
score - 1

- Déposer l'action **définir Propriétés**. Saisir les 3 renseignements ci-dessous



The screenshot shows a dialog box titled "Définir propriété" with a close button (X) in the top right corner. The dialog is divided into two main sections. The first section, labeled "Objet :", contains a text input field with the word "Score" entered and a small icon to its right. The second section, labeled "Propriété", contains a dropdown menu currently set to "Text". Below this are two radio button options: "Valeur constante" (which is unselected) and "Valeur sous forme d'expression" (which is selected). Under the selected option, there is a text input field containing the word "score" and a small "fx" button to its right.

- Tester la présentation
- Renouveler la programmation pour les autres drapeaux et la cartes (rapide avec un copier-coller des événements précédents).