

PROGRAMMATION : GLISSER-DEPOSER AVEC SI IMBRIQUE

Le programme est le suivant : si un objet est déposé sur le bon stade, il disparaît. Dans le cas contraire, un son d'erreur est émis

Insérer dans Médiator

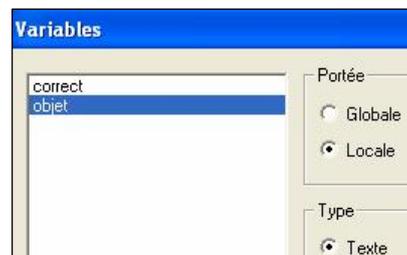
- ∅ 2 ballons de foot (foot1 et foot2)
- ∅ 2 ballons de rugby (rugby1 et rugby2)
- ∅ 1 raquette de tennis et 1 balle de tennis (tennis1 et tennis2)
- ∅ 1 ballon de basket intrus (basket1)
- ∅ 3 terrains de sport (terrain_foot, terrain_tennis, terrain_rugby)



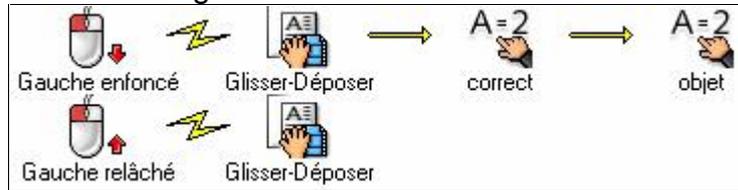
r Créer 2 variables à partir du menu Document :

correct (locale de type texte)

objet (locale, de type texte)



- r Ouvrir la boîte de dialogue Evénements de « foot1 »



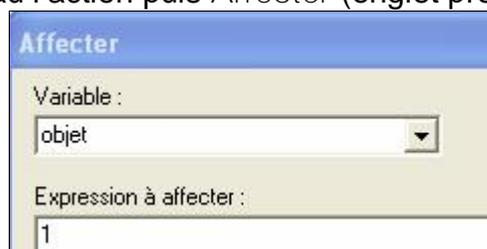
- r Déposer dans le champ actif l'événement Gauche enfoncé suivi d'une action Glisser-Déposer



- r Déposer à la suite l'action Affecter (onglet programmation)
- r Sélectionner comme variable correct et comme expression à affecter « terrain_foot », puis valider



- r Déposer à nouveau l'action puis Affecter (onglet programmation)



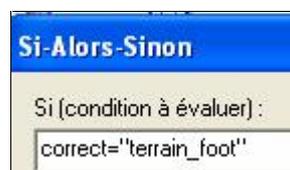
- r Faire glisser l'événement Gauche relâché dans le champ actif, suivi d'une action Glisser-Déposer.



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

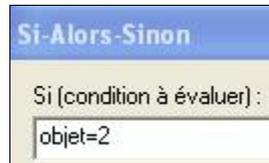


- r Dans le champ « Si (condition à évaluer) », saisir correct= «terrain_foot »

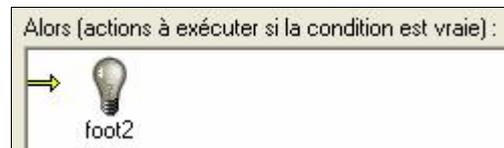


- r Dans le champ « Alors (la condition est vraie) », déposer l'action Si-alors-sinon (onglet programmation). Une nouvelle boite s'ouvre.

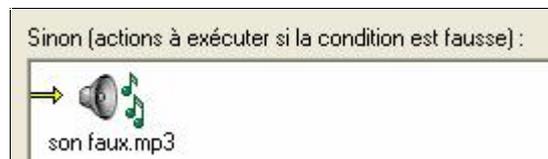
- r Dans le champ « Si (condition à évaluer) », saisir objet=2



- r Dans le champ « Alors (la condition est vraie) », déposer l'action Cacher le ballon foot2



- r Dans le champ « Sinon (la condition est fausse) », déposer l'action Son (onglet multimédia). Sélectionner le fichier son faux.mp3



- r Valider la case OK

Dans le champ « Sinon (la condition est fausse) », déposer l'action Son (onglet multimédia). Sélectionner le fichier son faux.mp3

- r Valider la case OK

- r Dans le champ « Sinon (la condition est fausse) », déposer l'action Son (onglet multimédia). Sélectionner le fichier son faux.mp3

- r Valider la case OK

- Renouveler la programmation pour le ballon foot2 avec un copier-coller des événements précédents. Modifier la dernière action Affecter. Saisir 2 comme expression à affecter le chiffre 2

- Renouveler la programmation pour les autres éléments :

Elément	Expression à affecter
foot1	1
foot2	2
rugby1	3
rugby2	4
tennis1	5
tennis2	6
basket1	7

- Copier-coller les événements pour les 2 autres terrains

- Tester la présentation