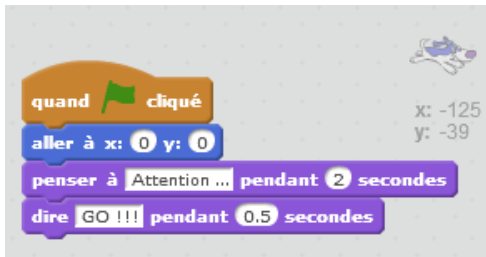
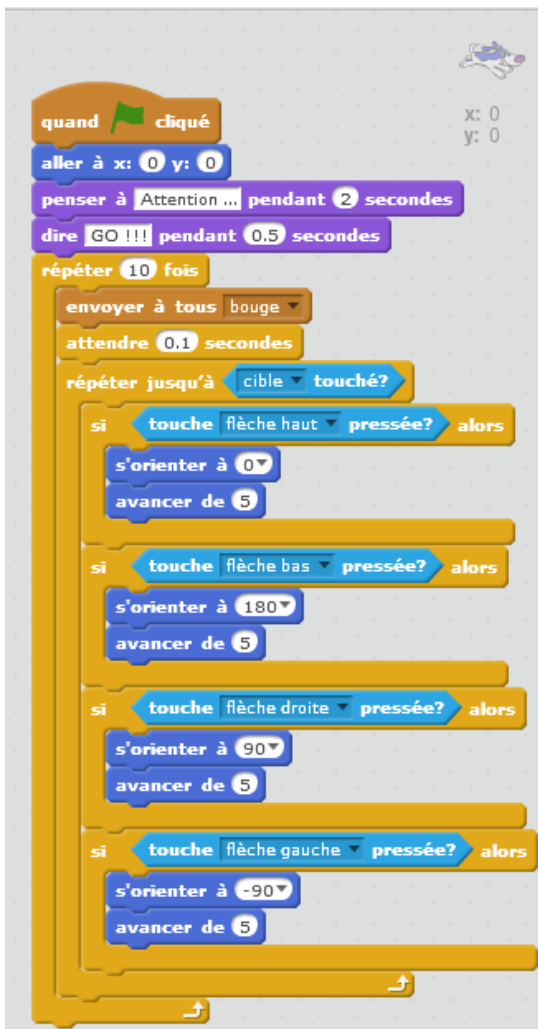


Attrape les chiffres ! (correction)

Etape 1. Initialisation



Etape 2. Apparition successive des dix chiffres et déplacement du chien



Etape 3. Réactions à chaque fois que le chien attrape un chiffre

```
s'orienter à 90
avancer de 5
si touche flèche gauche pressée? alors
  s'orienter à -90
  avancer de 5
jouer le son dog1
envoyer à tous change
ajouter à n 1
```

```
quand cliqué
  basculer sur costume 1-glow
  mettre n à 1
  montrer
quand je reçois change
  si n = 10 alors
    cacher
  sinon
    ajouter à l'effet couleur 50
    costume suivant
```

Etape 4. Gestion du chronomètre et fin du jeu

```
quand cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  penser à Attention ... pendant 2 secondes
  dire GO !!! pendant 0,5 secondes
  réinitialiser le chronomètre
  répéter 9 fois
    envoyer à tous bouge
    attendre 0,1 secondes
    répéter jusqu'à cible touché?
      si touche flèche haut pressée? alors
        s'orienter à 0
        avancer de 5
      si touche flèche bas pressée? alors
        s'orienter à 180
        avancer de 5
      si touche flèche droite pressée? alors
        s'orienter à 90
        avancer de 5
      si touche flèche gauche pressée? alors
        s'orienter à -90
        avancer de 5
    jouer le son dog1
    envoyer à tous change
    ajouter à n 1
  s'orienter à 90
  dire regroupe arrondi de chronomètre 5 !!! pendant 2 secondes
```