

Circuit voiture

5. Création d'un chronomètre.

Pour créer un chronomètre, on va devoir utiliser une *variable*.

La notion de variable : une variable est « une boîte » dans laquelle on peut mettre une information (nombre, texte...).

On lui donne un nom pour pouvoir y faire référence.

- ▶ Dans le menu *Données*, crée une variable que tu appelles chrono.



- ▶ Dans le menu *Capteurs*, trouve le bloc chronomètre :



Scratch inclut un chronomètre qui se déclenche lorsqu'on clique sur le drapeau vert. Il existe un bloc *réinitialiser le chronomètre*.



- ▶ Crée un script qui permet comme action de *réinitialiser le chronomètre* lorsque la condition *couleur de la ligne de départ est touchée*.
- ▶ Pour obtenir le temps total, la condition va être : *couleur de la ligne d'arrivée* est touchée alors que l'action va être de stocker *chronomètre* dans la variable *chrono* :

