

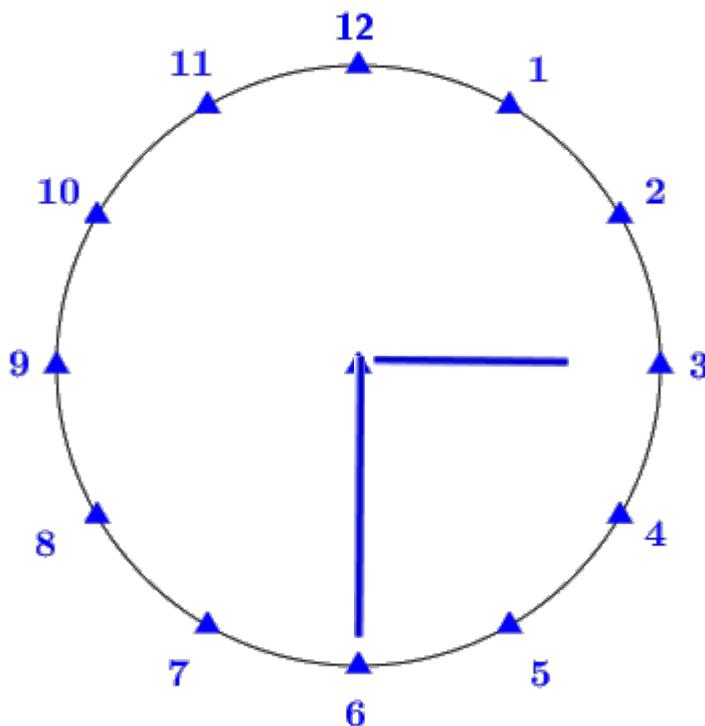
Conception d'une horloge



Vous devrez concevoir un programme qui demande l'heure et qui affiche cette heure sur le cadran à l'aide des aiguilles.

Pour vous aider, vous allez télécharger 3 images que vous allez importer dans scratch :
Le cadran, la petite aiguille et la grande aiguille.

Par exemple si je souhaite avoir l'heure correspondant à 15h30 , je doit obtenir ceci.



Quelques astuces :

Pour centrer un lutin : Sélectionner le lutin et cliquer sur l'onglet

Costumes

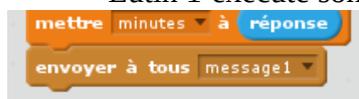
puis



On crée une variable en allant dans « *Données* ».

Dans événement, on peut envoyer un message (ou signal) pour que les autres lutins exécutent leur programme.

Lutin 1 exécute son programme et envoie un signal « message1 »



Lutin 2 démarre son programme à la réception du signal « message1 »

