

CORRECTIF POUR LE SECOND SCRIPT DU LUTIN BOUTON

Pour le deuxième script, voici les bonnes consignes, la partie corrigée est soulignée en vert



SECOND SCRIPT A RÉALISER

Réaliser la programmation ci-dessous en assemblant les blocs ci-dessous

- Quand le lutin est cliqué il bascule sur le costume suivant.

Ensuite si le lutin est sur le costume n°1 alors envoyer à tous le message "STOP" et mettre la variable "ARRET/DEPART" à 1.

Sinon envoyer à tous le message "GO" et mettre la variable "ARRET/DEPART" à 0.