

# A

## Jeu des Lettres



### Principe du jeu :

La lettres apparaît au hasard en haut de l'écran.

Elle tombe.

Le joueur doit appuyer sur la bonne lettre pour que le chat l'attrape.

Afficher une lettre

```
mettre numéro lettre à nombre aléatoire entre 1 et 26  
basculer sur le costume numéro lettre
```

La boîte « Numéro lettre » va mémoriser un nombre de 1 à 26, correspondant aux 26 lettres de l'alphabet.

La lettre correspondante s'affiche.

Taper la lettre

```
quand est cliqué  
aller à x: -200 y: -130  
répéter indéfiniment  
demander Tape la lettre !! et attendre  
si réponse = lettre numéro lettre de abcdefghijklmnopqrstuvwxyz alors  
glisser en 0,5 secondes à x: position y: -130  
dire Miam ! pendant 0,5 secondes  
sinon  
dire Non ! pendant 0,5 secondes
```

Le Chat demande de saisir la lettre.

Si la réponse est bonne, le chat dit « Miam ! » et glisse.

Si la réponse est mauvaise, il dit « non ! »

Score

Créer une boîte « Points ». Elle est de 10 au début.

Elle augmente de 1 si la réponse est bonne.

Elle diminue de 1 si la réponse est fausse.

Si le joueur obtient 20, il gagne.

Si il obtient 0, il perd.