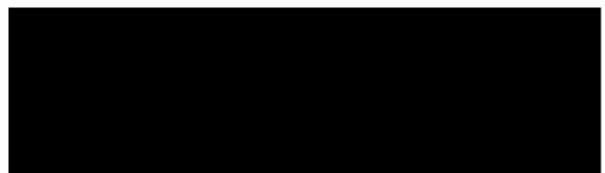
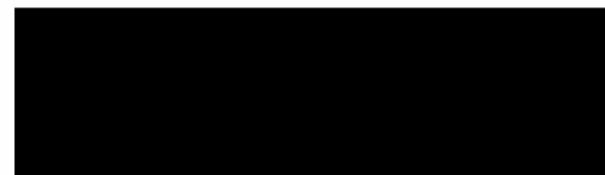


# Faire un QCM

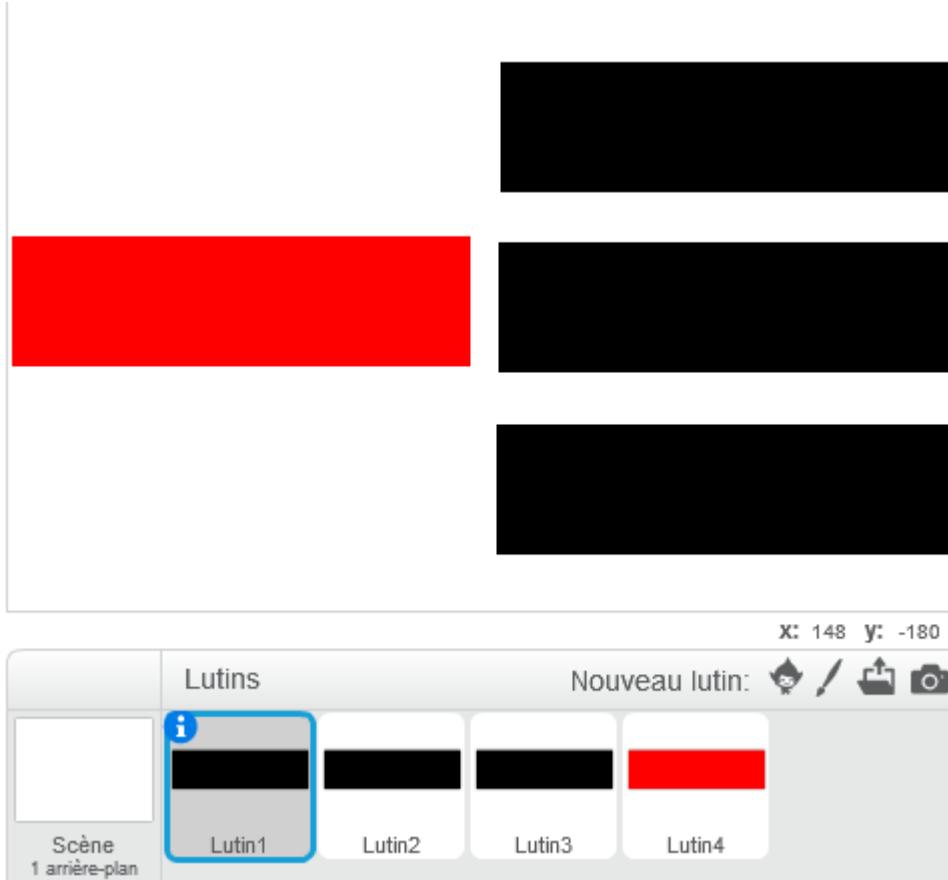
par physix



v454



On crée 3 lutins qui seront les emplacements où on glissera la réponse qui est le 4ème lutin.



On a intérêt à **Dupliquer** un lutin pour créer les autres afin qu'ils soient tous identiques.

On vérifie que les lutins noirs ne peuvent pas être déplacés "peut glisser dans le lecteur" :



Et celui qu'on veut déplacer dans le lecteur, on peut le déplacer :



Dans le script du lutin 4, on met :



Si le lutin 4 touche le lutin 1, il va se positionner sur le lutin 1 précisément.

From:

<https://www.physix.fr/dokuwikieleves/> - Programmation

Permanent link:

[https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=glisser\\_un\\_reponse\\_a\\_la\\_souris&rev=1486206428](https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=glisser_un_reponse_a_la_souris&rev=1486206428)

Last update: 2017/02/04 12:07

