Faire un QCM par physix



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 :

```
quand est cliqué
répéter indéfiniment
si Lutin1 v touché? alors
aller à Lutin1 v

si Lutin2 v touché? alors
aller à Lutin2 v

si Lutin3 v touché? alors
aller à Lutin3 v
```

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



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

Permanent link

https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=glisser_un_reponse_a_la_souris&rev=1486206428

Last update: 2017/02/04 12:07

