

Papier cailloux ciseaux (Ordinateur contre ordinateur)

On choisit un nombre au hasard entre 1 et 3 pour chaque joueur afin qu'ils choisissent Papier Cailloux ou Ciseaux.

Et on regarde qui gagne.

Selon le tirage :

- on demande aux lutins d'afficher s'ils ont gagné ou s'il y a égalité.
- on affiche un papier, un cailloux ou des ciseaux
- on change le score

```
quand le drapeau est cliqué
mettre Chat2 gagne à 0
mettre Chat1 gagne à 0
répéter 100 fois
mettre Lancer1 à nombre aléatoire entre 1 et 3
mettre Lancer2 à nombre aléatoire entre 1 et 3
envoyer à tous Lancer et attendre
si Lancer1 = 1 et Lancer2 = 1 alors
  envoyer à tous Egalité
si Lancer1 = 1 et Lancer2 = 2 alors
  envoyer à tous Chat1 gagne
si Lancer1 = 1 et Lancer2 = 3 alors
  envoyer à tous Chat2 gagne
si Lancer1 = 2 et Lancer2 = 1 alors
  envoyer à tous Chat2 gagne
si Lancer1 = 2 et Lancer2 = 2 alors
  envoyer à tous Egalité
si Lancer1 = 2 et Lancer2 = 3 alors
  envoyer à tous Chat1 gagne
si Lancer1 = 3 et Lancer2 = 1 alors
  envoyer à tous Chat1 gagne
si Lancer1 = 3 et Lancer2 = 2 alors
  envoyer à tous Chat2 gagne
si Lancer1 = 3 et Lancer2 = 3 alors
  envoyer à tous Egalité
attendre 2 secondes
```



From:

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

Permanent link:

https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=papier_cailloux_ciseaux_automatique

Last update: **2017/12/06 10:23**

