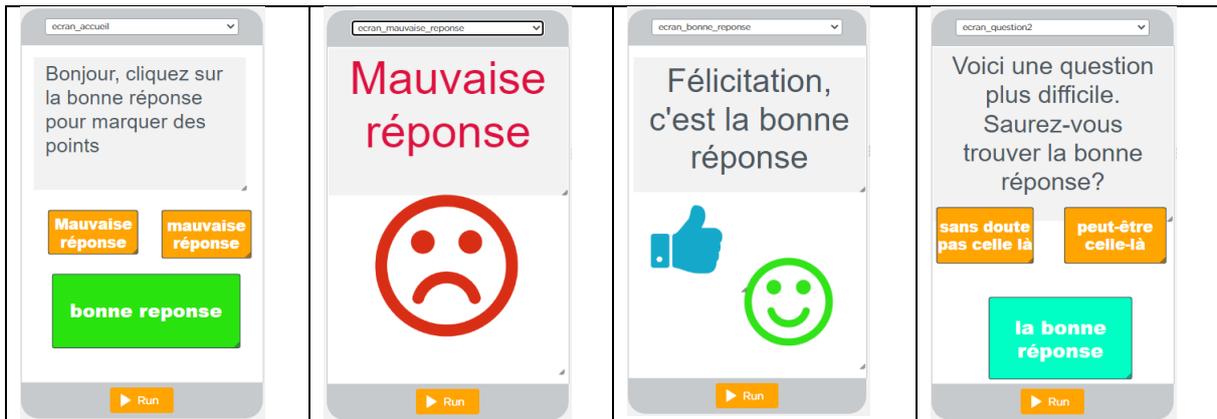


## Exemple



Créer tous les écrans avec des boutons à cliquer pour valider un choix

<https://studio.code.org/projects/applab/WmVFblv6UfOS-qFOvkZG3CnTdWGHIMypylDTVnfwiWU>

## Afficher un écran bonne/mauvaise réponse pendant 2 secondes puis continuer

En cas de réponse fausse :

- on affiche l'écran « mauvaise réponse »
- et au bout de 2000ms (2s) on revient à l'écran de la question.

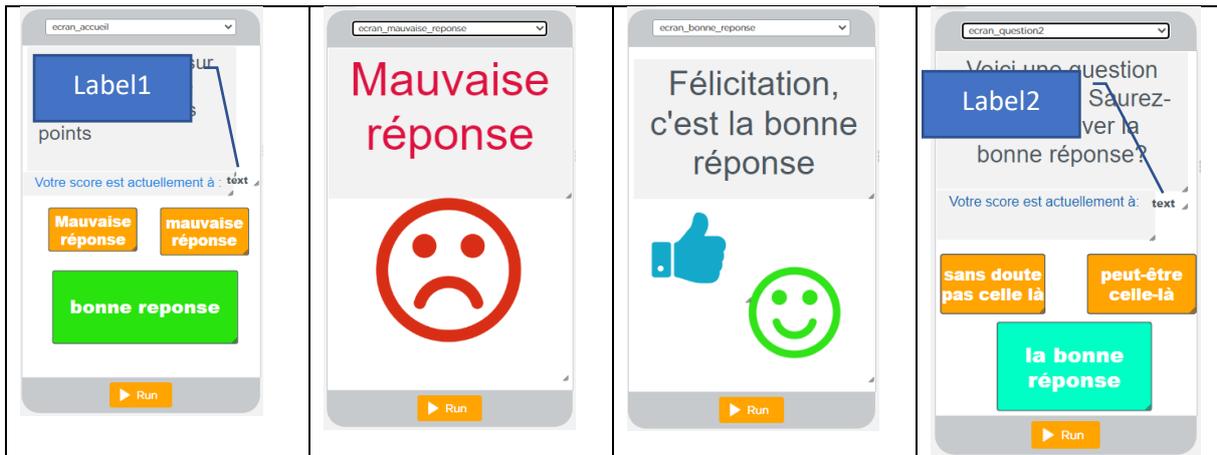
```
onEvent(▼ "button3", ▼ "click", function() {  
  setScreen(▼ "screen_mauvaise_reponse");  
  setTimeout( function() {  
    setScreen(▼ "screen1");  
  }, 2000);  
});
```

En cas de bonne réponse :

- on affiche l'écran « bonne réponse »
- et au bout de 1000ms (1s) on va à l'écran de la question suivante

```
onEvent(▼ "bonne_reponse_q1", ▼ "click", function() {  
  setScreen(▼ "ecran_bonne_reponse");  
  setTimeout( function() {  
    setScreen(▼ "ecran_question2");  
  }, 1000);  
});
```

## Gestion du score



- Il faut créer une variable, que l'on appelle « score » et qui vaut 0 au début du jeu.
- Il faut incrémenter le score en cas de bonne réponse
- Il faut décrémenter le score en cas de mauvaise réponse
- Il faut afficher le score dans des zones appelées « label »

```
1 var score = 0;
2 setNumber(▼"label1", score);
3 onEvent(▼"button1", ▼"click", function(●) {
4   setScreen(▼"ecran_mauvaise_reponse");
5   setTimeout( function() {
6     setScreen(▼"ecran_accueil");
7   }, 1000);
8   score = score-1;
9   setNumber(▼"label1", score);
10 });
11 onEvent(▼"button2", ▼"click", function(●) {
12   setScreen(▼"ecran_mauvaise_reponse");
13   setTimeout( function() {
14     setScreen(▼"ecran_accueil");
15   }, 1000);
16   score = score-1;
17   setNumber(▼"label1", score);
18 });
19 onEvent(▼"bonne_reponse_q1", ▼"click", function(●) {
20   setScreen(▼"ecran_bonne_reponse");
21   setTimeout( function() {
22     setScreen(▼"ecran_question2");
23   }, 1000);
24   score = score+1;
25   setNumber(▼"label2", score);
26 });
```