

Mode d'emploi du jeu Boules et Billes

Le jeu se compose de 5 niveaux, chacun constitué de 15 parties à jouer



Le drapeau vert lance le jeu
Le bouton rouge stoppe le programme



Niveau en cours



Nombre de parties jouées sur le niveau en cours



Score

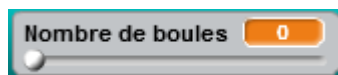
Niveau 1 :



Ce bouton permet de lancer la première partie (ou de passer les suivantes)



Le switch permet d'entrer la nature des boules présentes (blanches ou noires)



Le curseur permet d'entrer la quantité de boules présentes



Ce bouton permet de soumettre sa réponse à la validation



Après 10 parties, l'entrée de la réponse est modifiée

Niveau 2 :

La superposition à la souris d'une boule blanche et d'une boule noire provoque une explosion et leur disparition ($-1 + 1 = 0$).

Niveau 3 :

La superposition à la souris d'une boule de gauche à une boule de droite de MEME couleur provoque leur disparition ($1 - 1 = 0$ ou $-1 - (-1) = 0$).

Niveau 4 :



Lorsqu'il manque des boules pour effectuer la différence, on peut faire apparaître un couple blanche/noire grâce au bouton anti-explosion. ($0 = 1 + (-1)$)

Niveau 5 :



Les éléments précédents sont repris.

Le bouton éclair permet de transformer une soustraction en une addition de l'opposé

Remarque :

La touche espace permet de passer d'un niveau au suivant sans faire toutes les parties

Merci de nous faire remonter toute remarque, critique ou avis à : irem.aix.marseille.jeux@gmail.com

[IREM Aix-Marseille – Groupe « Jeux numériques et algorithmique »](#)