



Asircizu di ricerca

# A Morra cù Scratch

## Enunciatu

### Regula di u ghjocu

I dui ghjucadori si mettenu pettu à pettu, u pugnu strintu in davanti. À issi dui ghjucadori li tocca à apre à tempu a so manu è à pisà quantu diti ch'ella li pare, dicendu à tempu u numaru trà 2 à 10. U numaru dece si dice "Morra !". U puntu u vince quellu chì annuncia a somma ch'elli facenu i diti di e due mane. S'è nimu trova, ùn si marca nulla.

À vince a partita sarà u prima à ghjungħje à 15 punti.

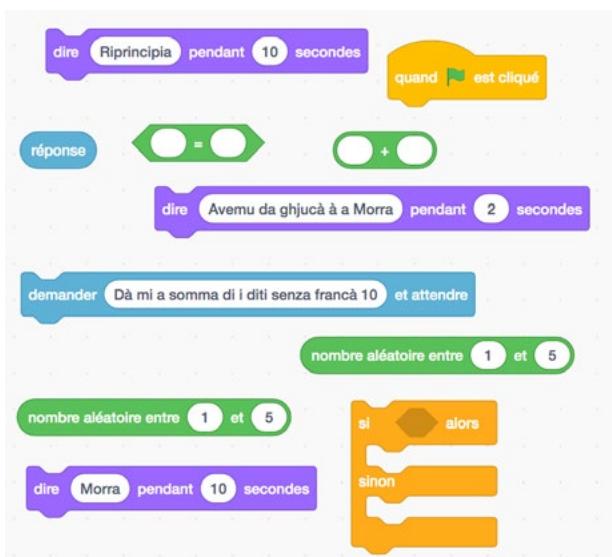
### Asemplu

U prima ghjucadore caccia 3 diti è dice "cinque", mentre chì u sicondu caccia 2 diti dicendu "sei" : hè u prima ghjucadore chì marca un puntu postu chì u numaru di diti pisati hè :  $3 + 2 = 5$ .

A somma ùn ci vole ch'ella franchi 10.

Rializarete un programma chì vi parmittarà di simulà u ghjocu di a Morra.

Parciò, vi ghjuvarete di e struzzione quì à dritta..



A struzzione

demander [Dà mi a somma di i diti senza francà 10] et attendre

parmette di dumandà una risposta.

Issa risposta hè tinuta in memoria in

réponse

parmette di dumandà una risposta.

A struzzione



parmette d'avè a scelta di e risposte.

Par indettu, s'è a somma di i diti face u risultatu bonu, à chì vince si marca un puntu, sinò si ricumencia.

A struzzione

nombre aléatoire entre [1] et [5]

parmette di sceglie un numaru

trà 1 è 5. Simbulizeghja u numaru di diti di a manu aparta.

### Lessicu

Parciò/perciò : pour cela.  
Par/per indettu : par exemple.