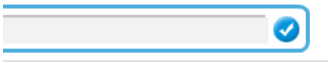
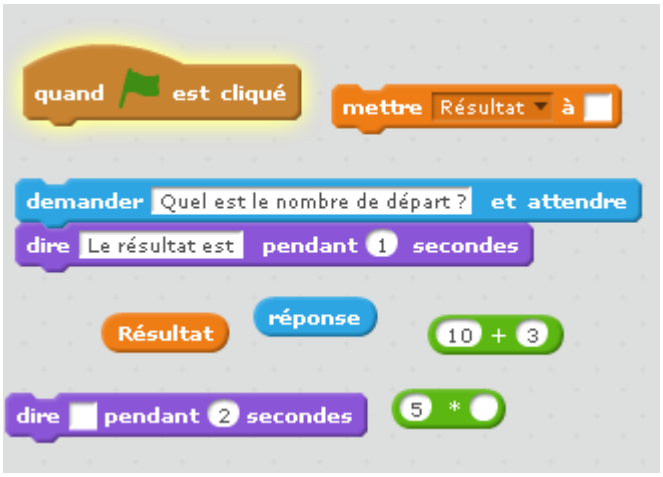
Mission n° 5 : programme de calcul avec scratch.

Créer le script qui correspond au programme de calcul suivant :
- Le joueur choisit un nombre au hasard.
- Tu ajoutes 3.
- Tu multiplies le résultat par 5.
- Tu lui annonces le résultat.

Indice : créer une variable « résultat » qui enregistrera le résultat du programme de calcul.



Aide :

Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.