

Analyse des données et nombre d'heures passées devant un écran

Commence par l'application Heures de Sommeil que tu as créée pour la Fiche 5 a–i. Voici une version de cette application si tu ne l'as pas sauvegardée :

<https://scratch.mit.edu/projects/1219352298/editor/>

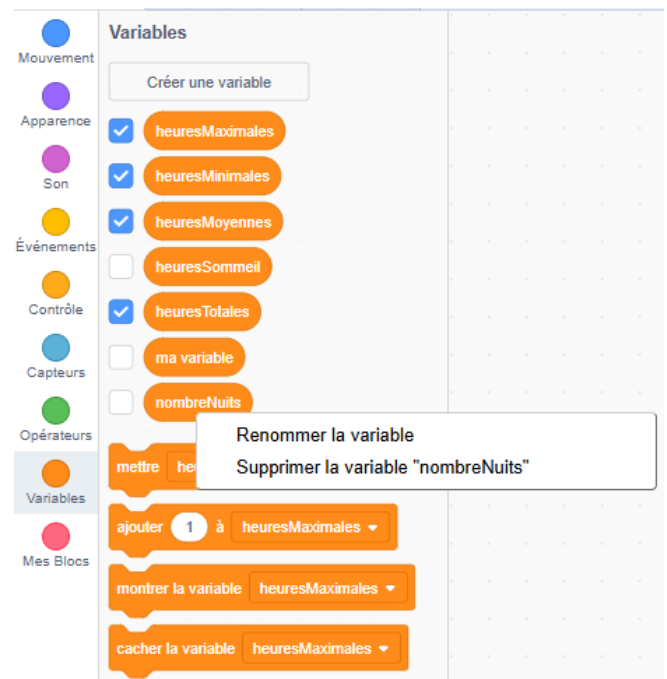
N'oublie pas : Tu dois être connecté à ton compte Scratch pour pouvoir enregistrer ton travail.

Voici quelques conseils pour créer l'application Heures de temps d'écran.

- Si tu modifies le code précédent, renomme les variables au lieu d'en créer de nouvelles.

Pour faire cela, va dans **Variables**, fais un clic droit sur une variable, puis sélectionne **Renommer la variable**.

- Donne à tes variables des noms descriptifs.
Par exemple, remplace **nombreNuits** par **nombreJours** et **heuresSommeil** par **heuresTempsÉcran**.



- Sélectionne un **arrière-plan** pertinent ou crée/téléverse le tien.

Analyse des données et nombre d'heures passées devant un écran (suite)

Enrichissements :

- Permet à l'utilisateur de modifier le nombre de jours pour lesquels il veut entrer des données.
- Affiche une réponse adaptée à ses données.
 - Par exemple, si son temps d'écran moyen dépasse 5 heures par jour, donne des conseils pour réduire ce nombre d'heures.
 - Ou partage des informations sur les effets négatifs d'un temps d'écran trop élevé.

Des instructions conditionnelles te seront utiles pour cela.
- Crée une liste appelée **donnéesUtilisateur** et utilise-la pour enregistrer et afficher les entrées.
- Ajoute des sous-programmes supplémentaires dans ton application.

