



### Exemple modifier le costume de l'afficheur pour faire un comptage :

- Dupliquer un costume

1. Sélectionner le lutin afficheur

2. Cliquer sur l'onglet costume

3. Pointer afficheur0, cliquer droit puis dupliquer

4. l'afficheur est dupliqué, il s'appelle «afficheur2» il faut donc transformer l'affichage 0 en 2

- Modifier l'apparence du costume

Doit devenir

Le pot de peinture permet le remplissage dans la couleur sélectionnée

La pipette prélève la couleur de l'élément pointé

Sélectionner l'outil pipette

Prélever la couleur gris du segment

Sélectionner l'outil remplissage

Verser le gris sur les segments

Renouveler l'opération avec le vert

Le changement de costume dans le script s'obtient avec le bloc :

