



Créer un chronomètre :

- Créer une variable chronomètre
- Montrer la variable chronomètre
- En début de script, l'initialiser à zéro (RAZ ou Remise à Zéro)
- Boucle infini
- Incrémenter de 1 à chaque seconde

Créer un compte à rebours :

- Créer une variable compteur
- Montrer la variable chronomètre
- En début de script, indiquer la valeur de départ pour la variable
- Indiquer le nombre de boucles en fonction de la durée souhaitée
- Incrémenter de -1 à chaque seconde
- Pour que le jeu s'arrête, bloquer l'ensemble des scripts à la fin du décompte

Provoquer un événement à la fin du compte à rebours

- Créer un chronomètre comptant à rebours
- A la fin de la boucle (du temps),
- Exemple : lorsque le chat touche la souris