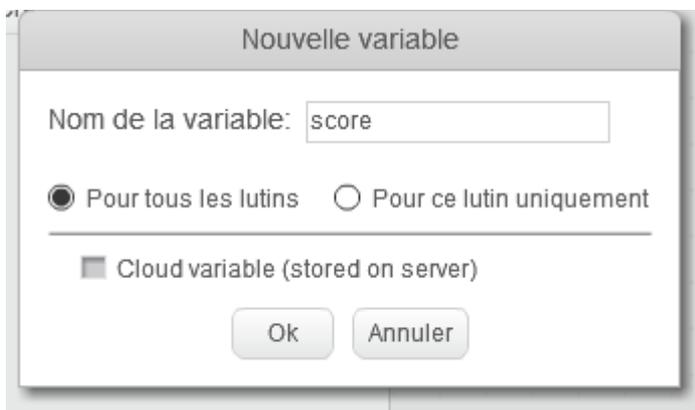


# Comment créer un score dans Scratch et l'utiliser pour ramasser des bonus ?

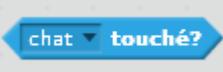
Pour rendre mon jeu interactif, je peux créer des objets bonus que mon personnage va ramasser. Un objet bonus lui rapporte des points.

- Je commence par choisir mon bonus, par exemple une orange 
- Dans  je crée une nouvelle variable que je vais appeler "score"



Je vais dire à mon programme, que chaque fois que mon chat touche une orange, il va gagner un point.

- Dans contrôle je prends la commande 

- Dans  je prends 

- Dans  je prends 

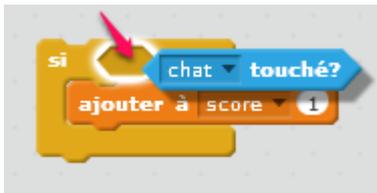
Le code de mon orange est :



- Si je veux que mon score commence toujours à **zéro**, j'utilise ces commandes :



- Si je veux que mon chat ramasse plusieurs orange, je peux **dupliquer** mon orange :



- Je peux choisir de **faire disparaître** mes oranges lorsque le chat les ramasse, en tout, le script de mon orange se présente comme ceci :

