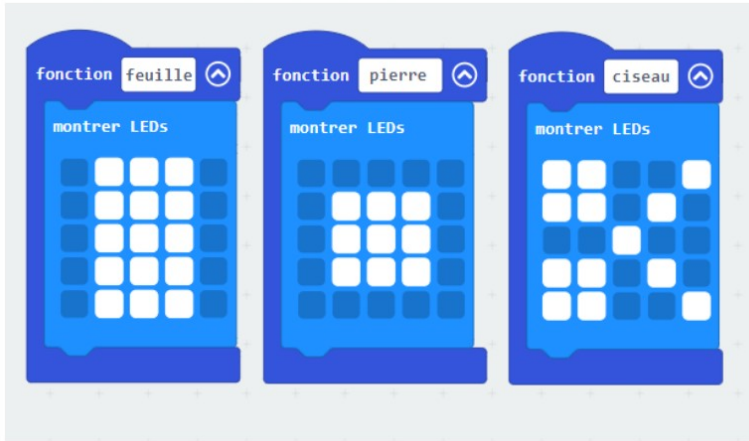


En complément de l'activité sur le Jeu de Shifumi, voici les blocs que vous pouvez utiliser pour programmer ce jeu (les blocs sont dans le désordre) :



quand une donnée est reçue par radio `receivedString`

lorsque le bouton `A` est pressé

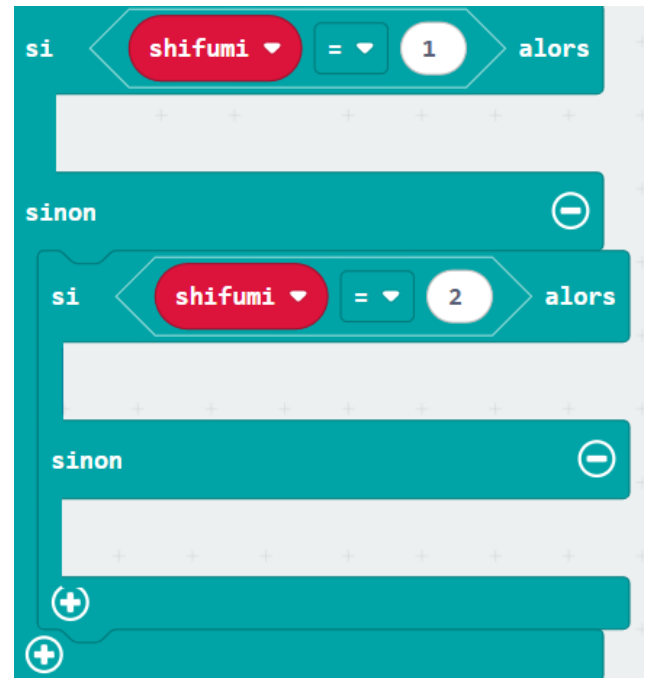
définir `shifumi` à choisir au hasard de `1` à `3`

envoyer la chaîne `"depart"` par radio

appel feuille

appel pierre

appel ciseaux



lorsque le bouton `B` est pressé

effacer l'écran