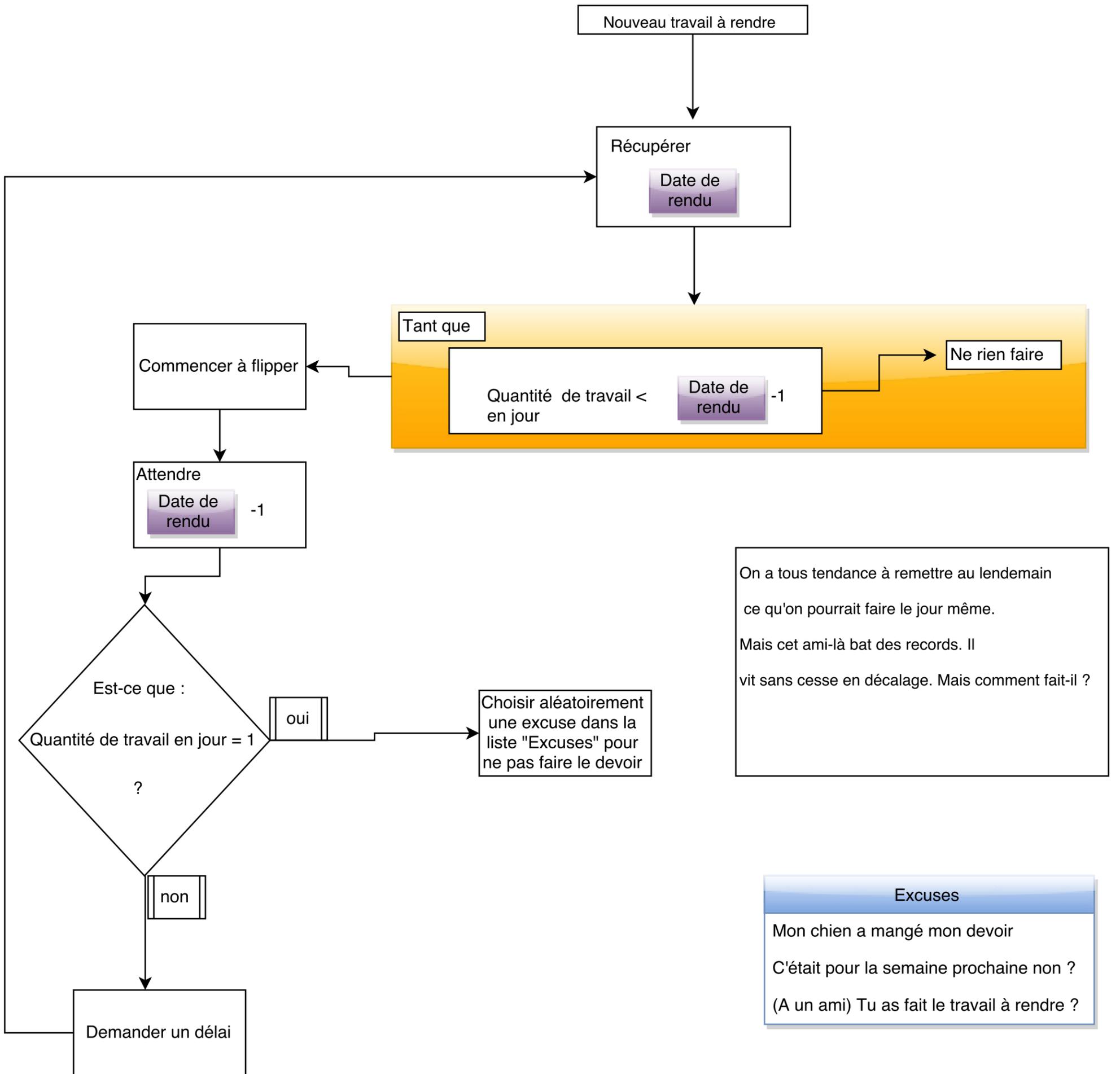
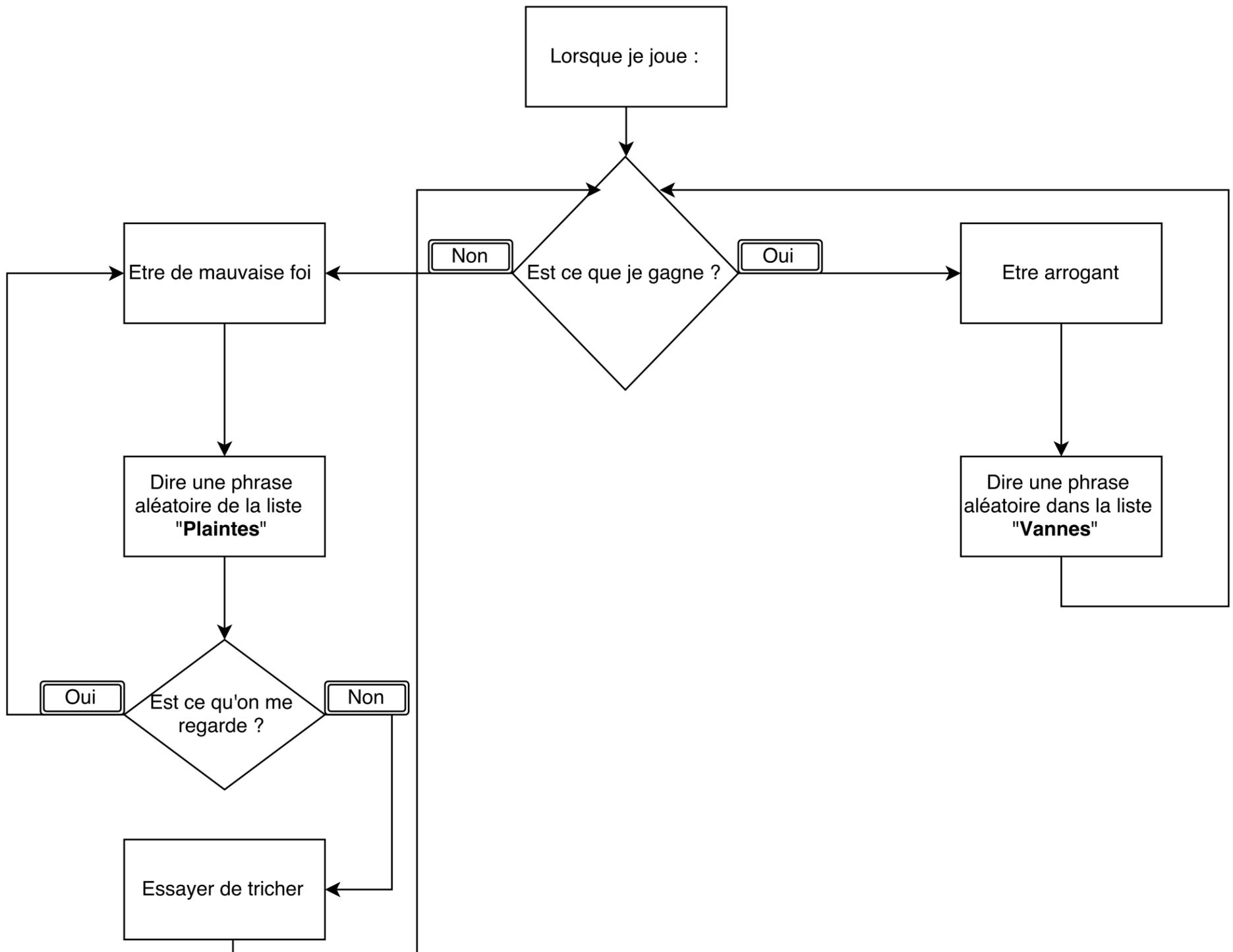


Notre ami procrastinateur



Notre ami(e) mauvais(e) perdant(e)

Dans le genre prévisible, il/ elle bat des records : si le résultat du dé n'est pas avantageux, c'est sur qu'il est cassé et un jeu n'est bon que si il/ elle gagne. "Gagner avec arrogance, et perdre avec mauvaise foi", telle est sa devise...



Plaintes :

- _"Comme par hasard"
- _"Non, mais le jeu, il est nul, quoi..."
- _"Je suis sûr que tu triches..."
- _"C'est comme la dernière fois [insérer nom d'un jeu]"

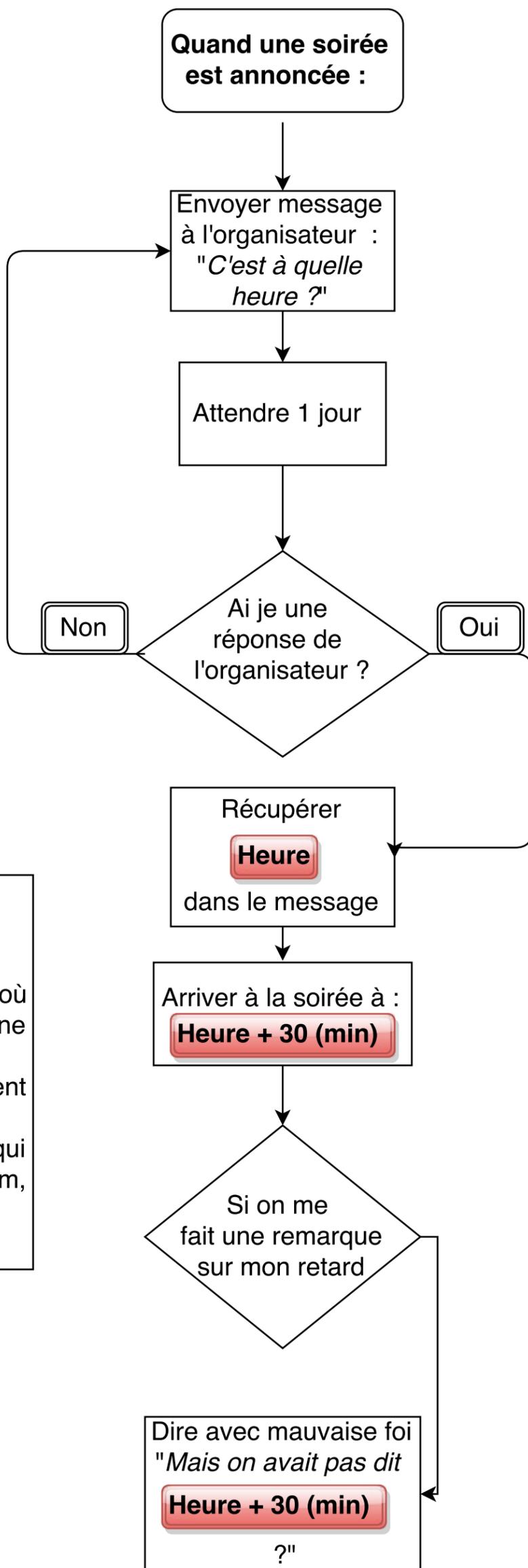
Vannes :

- _"T'es mauvais"
- _"Non mais pleure pas, tu le savais que j'étais le meilleur"
- _"Mais que vous jouez mal"
- _"Vous êtes prêt à perdre ?"

Notre ami(e) toujours en retard

Nous le/la connaissons tous: peu importe le moment quand on l'appelle, il/elle est toujours à 3 stations, ou alors il/elle vient "juste de partir"...

On est obligé de lui mentir sur les horaires pour être sûr qu'il soit "relativement" à l'heure...



Cette personne est si redoutablement constante dans sa façon de faire, que nous pouvons créer un programme qui simule ses comportements.

Heure est une **variable** :

C'est un espace en mémoire où l'ordinateur va stocker une information pour nous.

Les variables sont très souvent utilisées en programmation : Calculer un score, un site qui vous appelle par votre prénom, ou un même réveil...

Pour récupérer, l'application Android qui émule cette personne