

Début du programme principal ici.



Après que le script "get_base" ait obtenu vos bases d'entrée et de sortie, le script "get_number" s'assure que vous avez entré un nombre valide dans la base d'entrée choisie.

Le script "get-number" génère aussi la version décimale (base 10) de votre nombre, prêt à appeler "to_base_out".

```

when clicked
  set DIGITS to 0123456789ABCDEF
  say Bases for 1 secs
  forever
    set string to Base of input:
    broadcast get_base and wait
    set base_in to temp
    set string to Base of output:
    broadcast get_base and wait
    set base_out to temp
    set checknum to False
    repeat until checknum = True
      broadcast get_number and wait
    set input to round input
    broadcast to_base_out and wait
    ask result and wait
  
```

```

when I receive get_number
  ask Number to convert: and wait
  set temp to answer
  set counter to length of temp
  set input to 0
  set counter2 to 1
  set exp to 0
  
```



Essaie-le!

```

repeat until counter < 1
  set checknum to False
  repeat until counter2 = base_in + 1
    if letter counter of temp = letter counter2 of DIGITS
      set temp2 to 10 ^ of log of base_in * exp
      set input to input + temp2 * counter2 - 1
      set counter2 to 1
      change exp by 1
      change counter by -1
      set checknum to True
    else
      change counter2 by 1
  if checknum = False
    say Unrecognised digit! Capitals for Hex, please. for 2 secs
  stop script
stop script
  
```

Ce passage signifie que si vous êtes en base 4 (par exemple), les seuls chiffres autorisés seront 0, 1, 2 et 3.

Comme Scratch n'a pas de bloc "x à la puissance y" j'utilise des logarithmes :
 $10^{(\log x) \cdot y} = x^y$

Coincé ?
Récupérez tous les scripts sur :
<http://tinyurl.com/Scratchbases>

Réponse de la blague :
64218 personnes comprennent l'hexa.