

« Le jeu de course » - Corriger



Objectifs de l'activité

- Formaliser un algorithme à partir du fonctionnement attendu du programme.
- Compléter un programme comprenant une boucle et une instruction conditionnelle.

Description du fonctionnement attendu

Un scarabee (Beetle) et un dinosaure (dinosaur3) font la course. Au début du jeu, les deux coureurs se placent derrière la ligne blanche. Le drapeau vert donne le départ. Le premier des deux qui atteint la ligne jaune a gagné.

Tu es le scarabée qui avance avec la flèche droite et ton adversaire est le dinosaure qui avance seul. Lorsque tu atteins l'arrivée, ton joueur dit « I made it ! » pendant 2 secondes.

Algorithme du lutin « Beetle » à programmer

Événements →

Flèche droite pressée ?	Couleur jaune touchée ?
-------------------------	-------------------------

Actions →

Afficher message	Aller à X=-182, Y=62	Enlever message	Avancer de 5	Attendre 2 secondes
------------------	----------------------	-----------------	--------------	---------------------



Pseudo-code

DEBUT

Aller à la position X -182 et Y 62

DEBUT

SI flèche droite pressée

ALORS Avancer de 5

FIN SI

SI couleur jaune touchée

ALORS Afficher « I made it ! »

Attendre 2 secondes

Enlever message

FIN SI

RETOUR AU DEBUT

FIN

Algorithme

