

« Le jeu de défilement » - Créer



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

Le chat de Scratch (lutin héro) se déplace en courant dans le désert. Le paysage défile devant lui. Lorsqu'il atteint le drapeau blanc, il s'exclame « Gagné » et le jeu s'arrête.

Algorithme du lutin « hero » à créer



Événements
Flèche droite appuyée ?
Couleur blanche touchée ?

Actions
Costume suivant
Enlever message
Attendre 0,5 secondes
Afficher message
Arrêter le jeu
Ajouter -5 à la variable <i>Defilement</i>

Remarque : Événements et actions ne sont pas obligatoirement dans l'ordre dans les tableaux.

Algorithme du lutin « sol 1 » à créer



Actions
Affecter la valeur 0 à la variable « <i>Defilement</i> »
Affecter la valeur de « <i>Defilement</i> » à X