

# « Le jeu avec gravité » - 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 magicien doit jeter un maximum de sortilèges à des chauves-souris qui le survolent.

Tu es le magicien. Pour jeter des sorts à une chauve-souris tu dois la toucher avec ta baguette en t'élevant dans les airs avec la touche *espace*. Dès que tu arrêtes d'appuyer sur la touche *espace*, le magicien retombe sur le sol vert. Le nombre de sortilèges jeté par le magicien est comptabilisé.

## Algorithme du lutin « magicien » à programmer

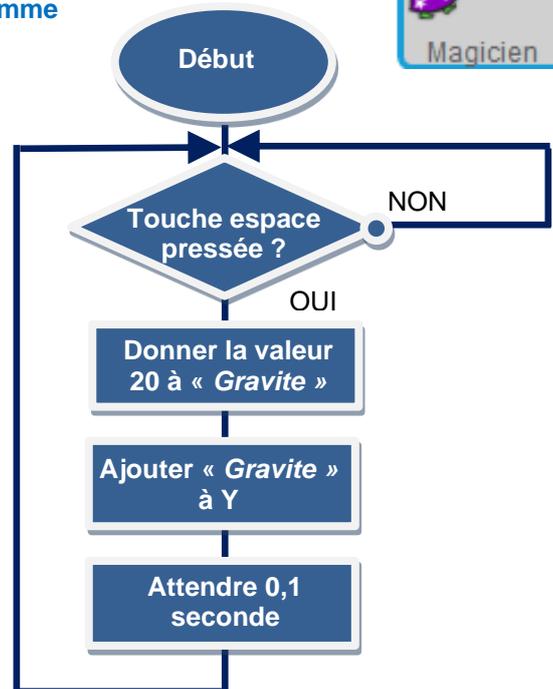


### Pseudo-code

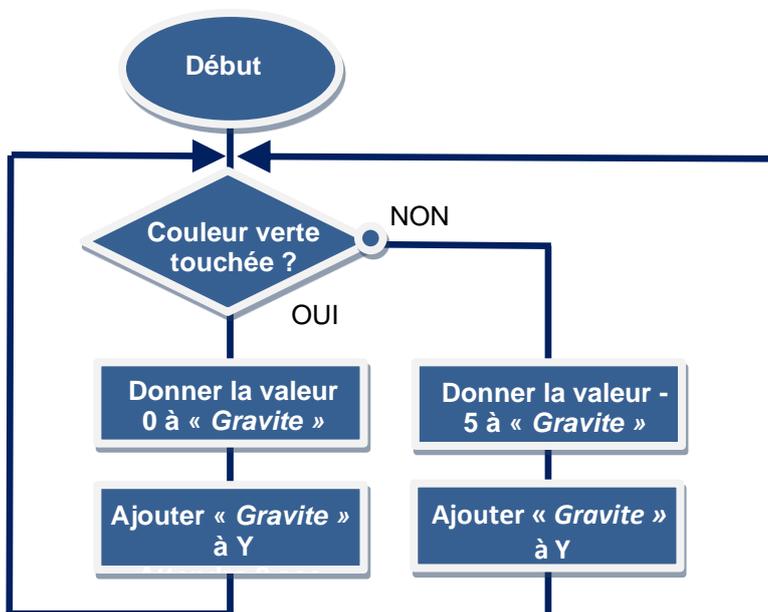
```

DEBUT
SI touche espace pressée
    ALORS Affecter la valeur 20 à la
    variable « Gravité »
    Ajouter la valeur de « Gravité » à Y
    Attendre 0,1 seconde
FIN SI
RETOUR AU DEBUT
    
```

### Algorithme



### Algorithme



### Pseudo-code

```

DEBUT
SI couleur verte touchée
    ALORS Affecter la valeur 0 à la
    variable « Gravité »
    SINON Affecter la valeur -5 à la
    variable « Gravité »
FIN SI
Ajouter la valeur de « Gravité » à Y
RETOUR AU DEBUT
    
```