

# « Le jeu du labyrinthe » - 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

Un chien nommé Médor doit aller chercher son os à l'autre bout d'un labyrinthe. Lorsqu'il a trouvé son os, il s'écrit « Miam-miam ».

Médor se place à l'entrée du labyrinthe au début du jeu. Tu pilotes le chien avec les flèches du clavier. Si tu touches les parois du labyrinthe, tu es repoussé(e) en arrière et Médor aboie (son dog1).

## Algorithme du lutin « medor » à créer



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

Evénements
Flèche droite pressée ?
Flèche gauche pressée ?
Flèche haut pressée ?
Flèche bas pressée ?
Couleur paroi touchée ?
« Os » touché ?

Actions
Afficher message
Aller à X=-201, Y=-148
Jouer son
Tourner de 180°
Avancer de 50
Avancer de 10
Enlever message
S'orienter à 90°
S'orienter à -90°
S'orienter à 0°
S'orienter à 180°
Attendre 2 secondes