

« Le jeu de défilement » - 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

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 programmer

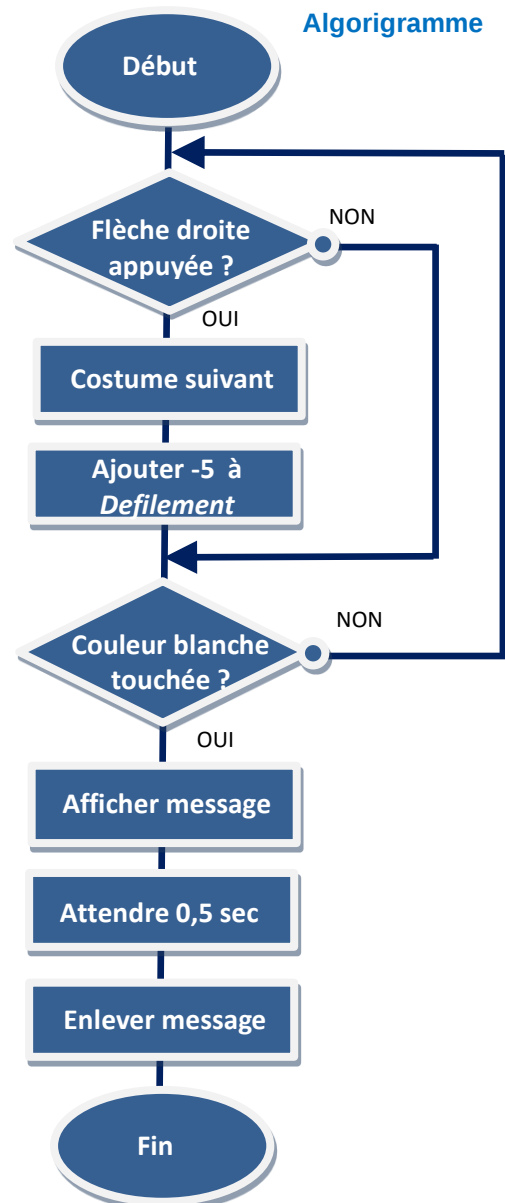


Pseudo-code

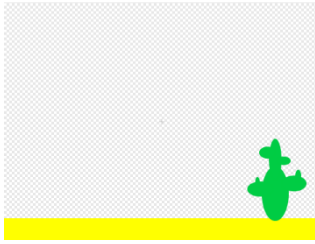
```

DEBUT
SI flèche droite pressée
  ALORS Costume suivant
        Ajouter -5 à la variable Defilement
FIN SI
SI couleur blanche touchée
  ALORS Afficher message
        Attendre 0,5 seconde
        Enlever message
  SINON RETOUR AU DEBUT
FIN SI
FIN
  
```

Algorithme



Algorithme du lutin « Sol 1 » à programmer



Pseudo-code

DEBUT

AFFECTER la valeur 0 à la variable *Defilement*

AFFECTER la valeur de la variable *Defilement* à X

RETOUR AU DEBUT

Algorigramme

