

« 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

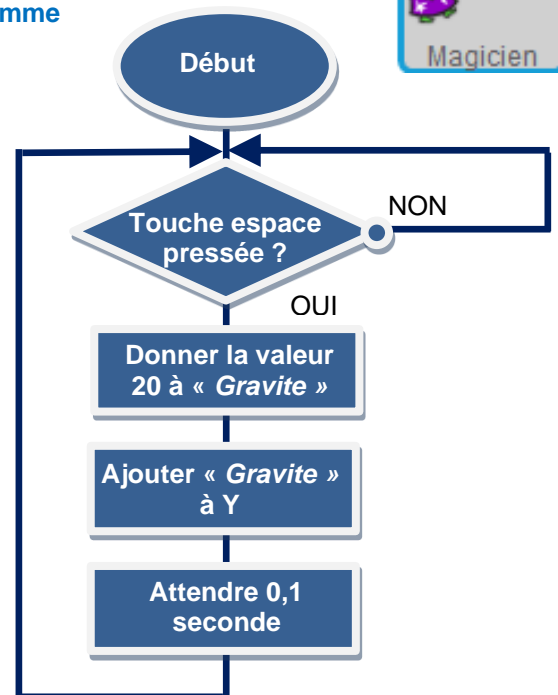
SI touche *espace* pressée

ALORS Affecter la valeur 20 à la variable « *Gravité* »
Ajouter la valeur de « *Gravité* » à Y
Attendre 0,1 seconde

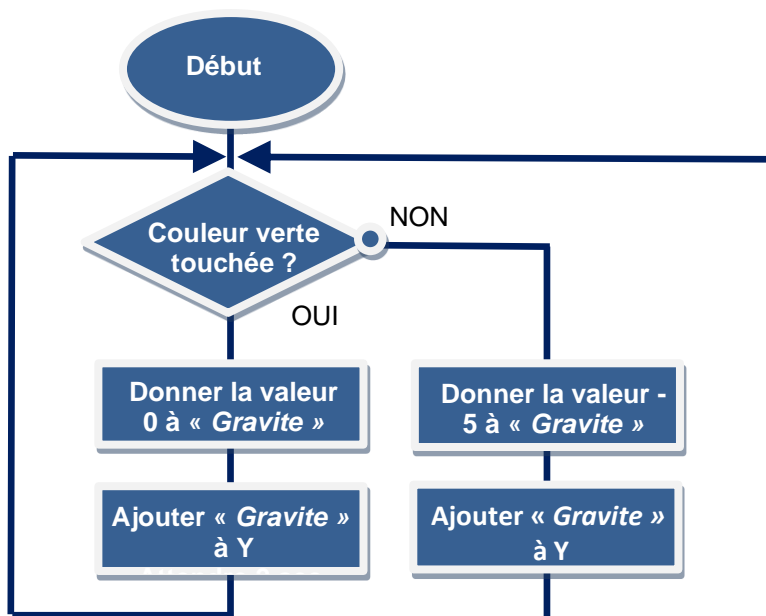
FIN SI

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