

« Le jeu du labyrinthe » - 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 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 programmer



Pseudo-code

```

DEBUT
Aller à la position X -201 et Y -148
DEBUT
  SI flèche droite pressée
    ALORS S'orienter à 90°
    Avancer de 10
  FIN SI
  SI flèche gauche pressée
    ALORS S'orienter à -90°
    Avancer de 10
  FIN SI
  SI flèche haut pressée
    ALORS S'orienter à 0°
    Avancer de 10
  FIN SI
  SI flèche bas pressée
    ALORS S'orienter à 180°
    Avancer de 10
  FIN SI
  SI couleur paroi touchée
    ALORS Tourner de 180°
    Avancer de 50
    Jouer son
  FIN SI
  SI « Os » touché
    ALORS Afficher « Miam-Miam »
    Attendre 2 secondes
    Enlever message
  FIN SI
RETOUR AU DEBUT
FIN
  
```


Algorithme



