

« Le jeu du labyrinthe » - Compléter



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 Medor aboie (son dog1).

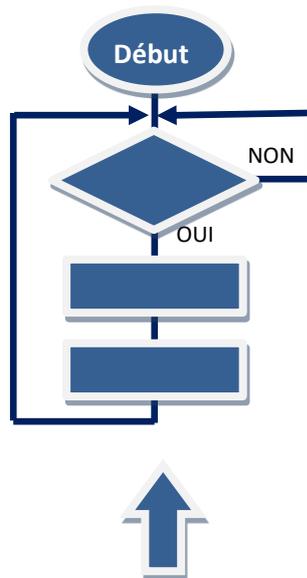
Algorithme du lutin « medor » à compléter

Événements →	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
	S'orienter à 90°	S'orienter à -90°	S'orienter à 0°	S'orienter à 180°	Attendre 2 secondes	Enlever message

```

DEBUT
.....
DEBUT
SI .....
  ALORS .....
.....
FIN SI
RETOUR AU DEBUT
FIN
    
```

Pseudo-code



Remarque : 4 fois, soit un algorithme par type de déplacement.



Algorithme

