

ENTRAINEMENT LE JEU GRAVITE ALGORITHME - CORRECTION



OBJECTIFS DE L'ACTIVITE

- Lire et interpréter un algorithme simple.
- 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.

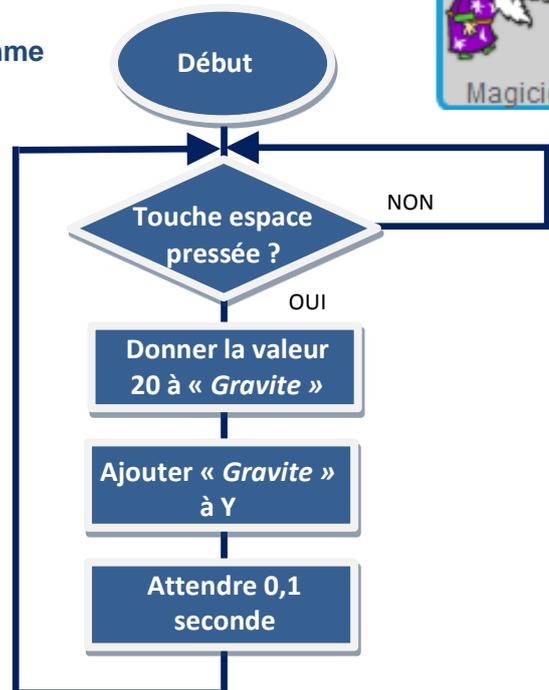
ALGORITHME DU LUTIN « MAGICIEN » A PROGRAMMER



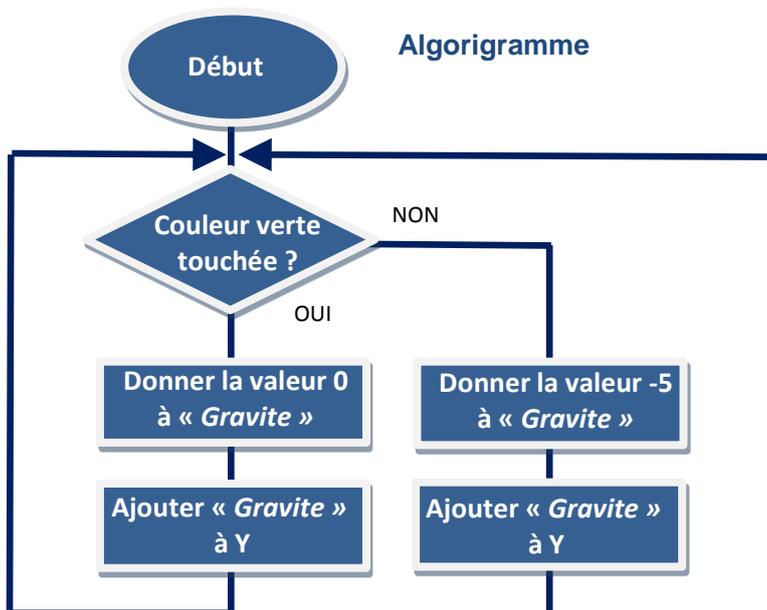
Pseudo-code

```
DEBUT
SI touche espace pressée
  ALORS Affecter la valeur 20 à la
  variable « Gravite »
  Ajouter la valeur de « Gravite » 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 « Gravite »
  SINON Affecter la valeur -5 à la
  variable « Gravite »
FIN SI
Ajouter la valeur de « Gravite » à Y
RETOUR AU DEBUT
```