

« Le jeu de course » - 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 scarabee (Beetle) et un dinosaure (dinosaur3) font la course. Au début du jeu, les deux coureurs se placent derrière la ligne blanche. Le drapeau vert donne le départ. Le premier des deux qui atteint la ligne jaune a gagné.

Tu es le scarabee qui avance avec la flèche droite et ton adversaire est le dinosaure qui avance seul. Lorsque tu atteins l'arrivée, ton joueur dit « I made it ! » pendant 2 secondes.

Algorithme du lutin « Beetle » à compléter

Événements →

Flèche droite pressée ?	Couleur jaune touchée ?
-------------------------	-------------------------

Actions →

Afficher message	Aller à X=-182, Y=62	Enlever message	Avancer de 5	Attendre 2 secondes
------------------	----------------------	-----------------	--------------	---------------------



Pseudo-code

DEBUT

.....

DEBUT

SI

ALORS

FIN SI

SI

ALORS

.....

.....

FIN SI

RETOUR AU DEBUT

FIN

Algorithme

