Fiche entraînement ➔ Algorithme & programmation

« Le jeu de défilement » - 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

Le chat de Scratch (lutin héro) se déplace en courant dans le désert. Le paysage défile devant lui. Lorsqu'il atteint le drapeau blanc, il s'exclame « Gagné » et le jeu s'arrête.

Algorithme du lutin « hero » à compléter

Evénements
Flèche droite appuyée ?
Couleur blanche touchée ?

Actions
Costume suivant
Enlever message
Attendre 0,5 secondes
Afficher message
Arrêter le jeu
Ajouter -5 à la variable *Defilement*

Pseudo-code

DEBUT

SI ……..
ALORS ……..
……

FIN SI

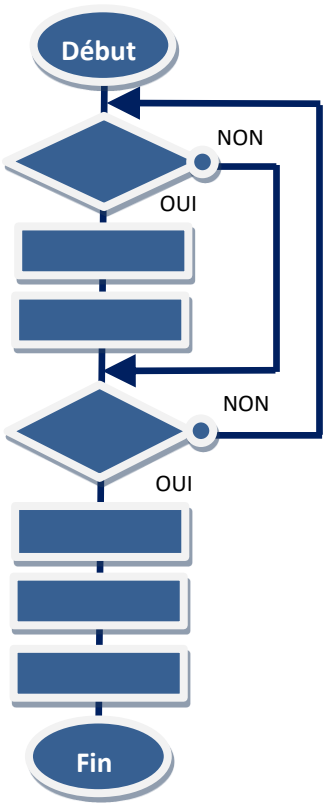
SI ……
ALORS ……
……
……

SINON **RETOUR AU DEBUT**

FIN SI

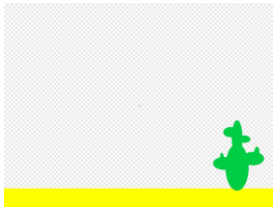
FIN

Algorigramme



Remarque : Evénements et actions ne sont pas obligatoirement dans l'ordre dans les tableaux.

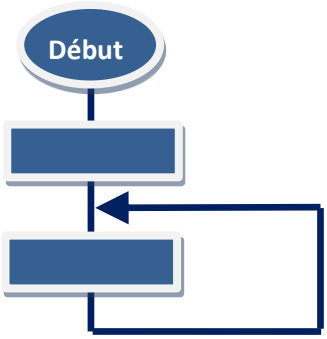
Algorithme du lutin « sol 1 » à compléter



Pseudo-code

DEBUT
AFFECTER ……
AFFECTER ……
RETOUR AU DEBUT

Algorigramme



Actions
AFFECTER la valeur de la variable *Defilement* à X
AFFECTER la valeur 0 à la variable *Defilement*

Remarque : Evénements et actions ne sont pas obligatoirement dans l'ordre dans les tableaux.