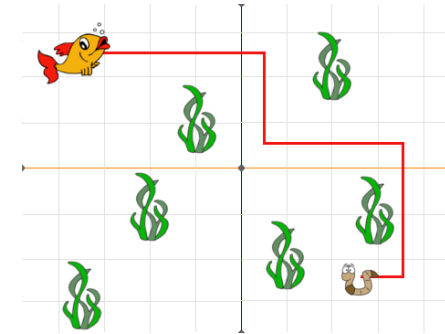


Le jeu du poisson et du ver – Touches du clavier

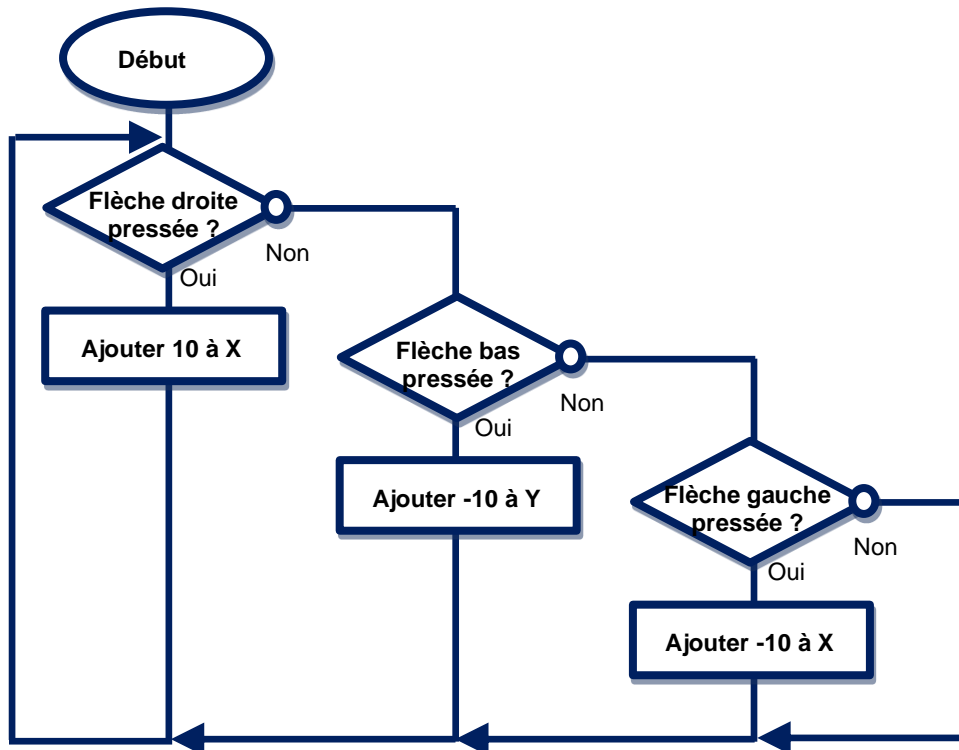


Travail à faire :

Associer par un trait chaque instruction de l'algorithme au bloc du programme qui exécute cette instruction



Algorithme sous forme d'algorithme



Programme



Algorithme en pseudo code

```

DEBUT
SI flèche droite pressée
  ALORS Ajouter 10 à X
FIN SI
SI flèche bas pressée
  ALORS Ajouter -10 à Y
FIN SI
SI flèche gauche pressée
  ALORS Ajouter -10 à X
FIN SI
RETOUR AU DEBUT
  
```