

# « Le jeu avec gravité » - 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 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 » à compléter



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

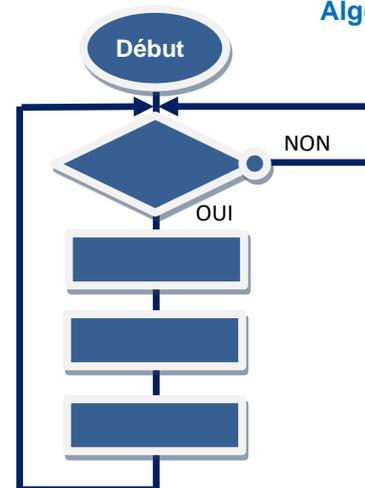
Événement
Touche espace appuyée ?
Actions
Attendre 0,1 seconde
Ajouter la valeur de la variable « <i>Gravite</i> » à Y
Affecter la valeur 20 à la variable « <i>Gravite</i> »

### Pseudo-code

```

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

### Algorithme



Événement
Couleur verte touchée ?
Actions
Affecter la valeur 0 à la variable « <i>Gravite</i> »
Ajouter la valeur de la variable « <i>Gravite</i> » à Y
Affecter la valeur -5 à la variable « <i>Gravite</i> »

### Pseudo-code

```

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

### Algorithme

