



Peux-tu relever ce premier défi informatique ?

Nom : – Prénom : – Classe : – Equipe :

Produire l'algorithme pour reconstituer le programme du jeu vidéo

Fonctionnement attendu : A l'aide du clavier, la joueuse de football doit taper dans le ballon le faire avancer et pour marquer un but. Le score passe alors à 1, la joueuse s'écrie « But ! » pendant 2 secondes et le jeu s'arrête.



Lutin joueuse - Algorithme



Lutin ballon - Algorithme

Début
.....
.....
Début Répéter
SI
ALORS
FIN SI
Retour à Début répéter

Début
QUAND
.....
.....
FIN

Début
.....
.....
Début Répéter
SI
ALORS
FIN SI
SI
ALORS
.....
FIN SI
Retour à Début répéter

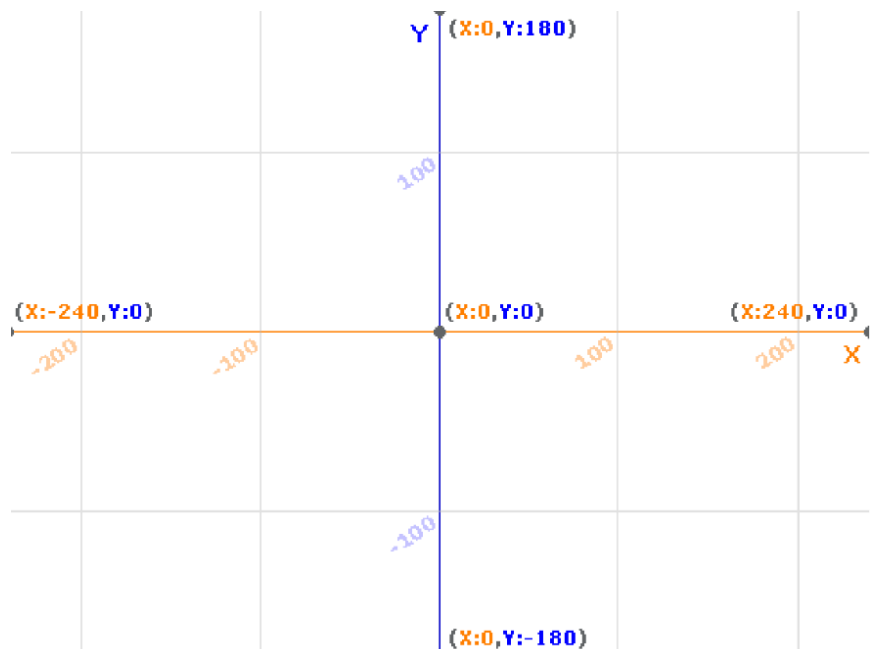
La position des lutins sur la scène du jeu : coordonnées (X,Y)

Nom du programme :





Premier-defi . sb2

Lutin : Joueuse
Position initiale
X =
Y =

Lutin : Ballon
Position initiale
X =
Y =



Fonctionnement attendu : La joueuse doit désormais marquer le plus de buts possibles en 2 minutes. Pour cela, un chronomètre décompte le temps et le jeu s'arrête au bout des 2 minutes. A chaque but, le score augmente de 1, la joueuse retourne à son point de départ et le ballon change de position de départ. Deux joueurs de l'équipe adverse sont présents sur le terrain pour gêner la joueuse. En cas de contact de la joueuse avec le joueur 1 adverse le score baisse de 1. En cas de contact de la joueuse avec le joueur 2 adverse le jeu s'arrête immédiatement.

Éléments du scénario	Algorithme en pseudo-code
 <p>Joueuse □</p> <p>Décompter le temps de seconde en seconde et arrêter le jeu au bout de 2 minutes. A chaque but, la joueuse retourne à sa place. Si la « Joueuse » touche le « Joueur1 » alors reculer et enlever 1 au score. Si la « Joueuse » touche le « Joueur2 » alors arrêter le jeu.</p>	<div style="border: 2px solid blue; border-radius: 20px; height: 644px;"></div>
 <p>Ballon □</p> <p>Si le « ballon » touche le « But », il se cache et il se remontre à une position aléatoire pour reprendre le jeu. Si le « ballon » touche le « Joueur1 » alors il recule. Si le « ballon » touche le « Joueur2 » il descend.</p>	
 <p>Joueur 1 □</p> <p>Pour gêner la joueuse, le joueur avance et rebondit si le bord est touché. Il fait perdre des points à la joueuse.</p>	
 <p>Joueur 2 □</p> <p>Pour gêner la joueuse, le « Joueur2 » disparaît pendant 2 secondes et apparaît à une position aléatoire pendant 2 secondes.</p>	