

# ENTRAINEMENT LE JEU GRAVITE ALGORITHME - COMPLETER



## OBJECTIFS DE L'ACTIVITE

- Lire et interpréter un algorithme simple.
- 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 » A COMPLETER



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

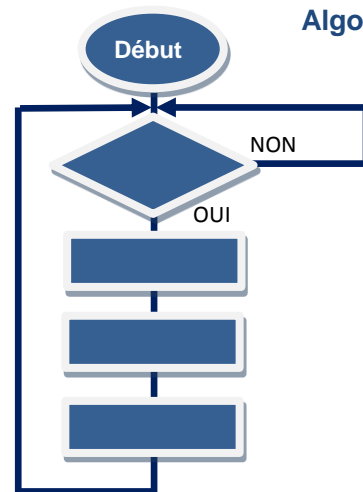
Evénement
Touche espace appuyée ?
Actions
Attendre 0,1 seconde
Ajouter la valeur de la variable « <i>Gravite</i> » à Y
Affecter la valeur 20 à la variable « <i>Gravite</i> »

### Pseudo-code

```

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

### Algorithme



Evénement
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

