

ENTRAINEMENT « LE JEU DE COURSE »

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 scarabee (Beetle) et un dinosaure (dinosaur3) font la course. Au début du jeu, les deux coureurs se placent derrière la ligne blanche. Le drapeau vert donne le départ. Le premier des deux qui atteint la ligne jaune a gagné.

Tu es le scarabée qui avance avec la flèche droite et ton adversaire est le dinosaure qui avance seul. Lorsque tu atteins l'arrivée, ton joueur dit « I made it ! » pendant 2 secondes.

ALGORITHME DU LUTIN « BEETLE » A COMPLETER

| | | | | | |
|--------------|-------------------------|-------------------------|-----------------|--------------|---------------------|
| Evénements → | Flèche droite pressée ? | Couleur jaune touchée ? | | | |
| | | | | | |
| Actions → | Afficher message | Aller à X=-182, Y=62 | Enlever message | Avancer de 5 | Attendre 2 secondes |
| | | | | | |



Pseudo-code

```

DEBUT
.....

DEBUT
SI .....
  ALORS .....
FIN SI

SI .....
  ALORS .....
  .....
  .....
FIN SI

RETOUR AU DEBUT

FIN
    
```

