

# ENTRAINEMENT « LE JEU DE DEFILEMENT » ALGORITHME - CREER



## OBJECTIFS DE L'ACTIVITE

- Lire et interpréter un algorithme simple.
- Compléter un programme comprenant une boucle et une instruction conditionnelle.

## DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT ATTENDU

Le chat de Scratch (lutin héro) se déplace en courant dans le désert. Le paysage défile devant lui. Lorsqu'il atteint le drapeau blanc, il s'exclame « Gagné » et le jeu s'arrête.

## ALGORITHME DU LUTIN « HERO » A CREER



Evénements
Flèche droite appuyée ?
Couleur blanche touchée ?

Actions
Costume suivant
Enlever message
Attendre 0,5 secondes
Afficher message
Arrêter le jeu
Ajouter -5 à la variable « <i>Defilement</i> »

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

## ALGORITHME DU LUTIN « SOL 1 » A CREER



Actions
Affecter la valeur 0 à la variable « <i>Defilement</i> »
Affecter la valeur de « <i>Defilement</i> » à X