

Entrainement « le jeu de défilement »

Algorithme - Correction



Objectifs de l'entrainement

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

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 « Héro » à programmer

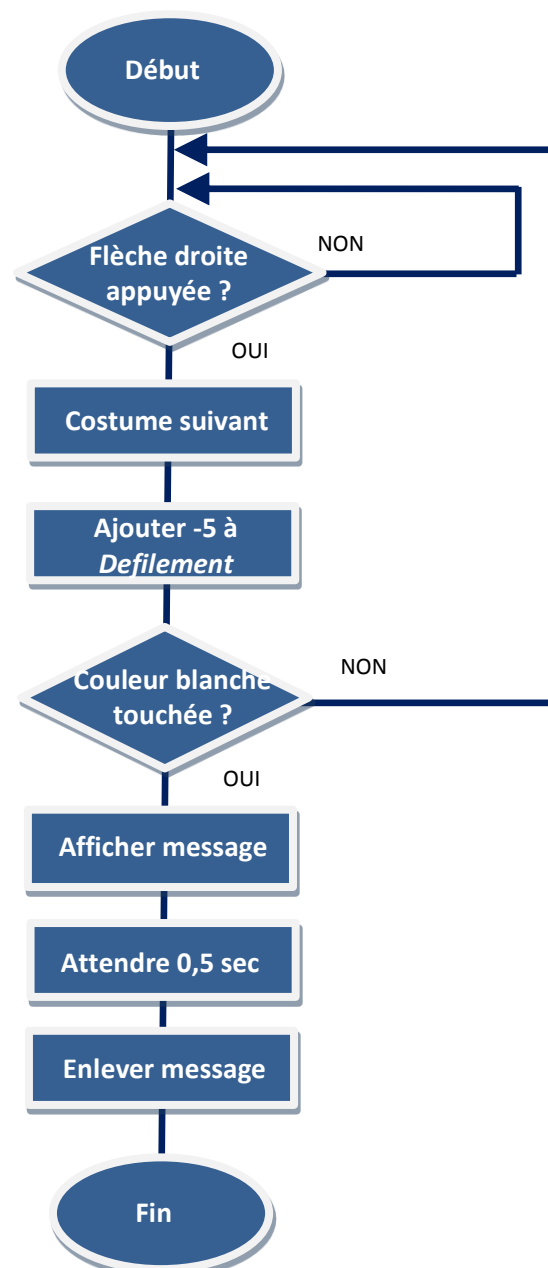


Début

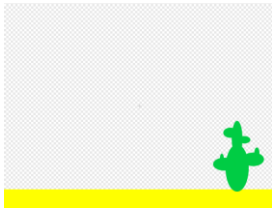
Répéter indéfiniment

SI flèche droite pressée **ALORS**
Costume suivant
Ajouter 5 à la variable *Defilement*

SI couleur blanche touchée **ALORS**
Afficher message
Attendre 0,5 seconde
Enlever message



Algorithme du lutin « Sol I » à programmer



Actions
Mettre la variable <i>Defilement</i> à 0
Donner la valeur <i>Defilement</i> à X

