

Entrainement « le jeu de défilement »

Algorithme - Créer



Objectif de l'entraînement

- Créer un algorithme à partir du fonctionnement attendu.

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 créer



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>Défilement</i>

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

Algorithme du lutin « Sol I » à créer



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