

Entrainement « le jeu gravité »

Algorithme - Correction



Objectifs de l'entraînement

- 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.

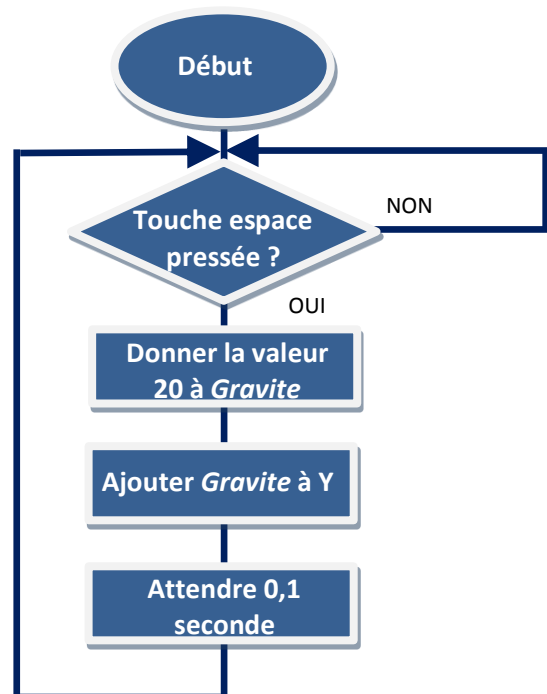
Algorithme du lutin « Magicien » à programmer



Début

Répéter indéfiniment

SI touche *espace* pressée **ALORS**
Affecter la valeur 20 à la variable *Gravite*
Ajouter la valeur de *Gravite* à *Y*
Attendre 0,1 seconde



Début

Couleur verte touchée ?

NON

OUI

Donner la valeur 0 à *Gravite*

Ajouter *Gravite* à *Y*

Donner la valeur -5 à *Gravite*

Ajouter *Gravite* à *Y*

Début

Répéter indéfiniment

SI couleur verte touchée **ALORS**
Affecter la valeur 0 à la variable *Gravite*

SINON

Affecter la valeur -5 à la variable *Gravite*

Ajouter la valeur de *Gravite* à *Y*