

Entrainement « le jeu gravité »

Algorithme - Compléter



Objectifs de l'entraînement

- Compléter un algorithme à partir du fonctionnement attendu.

Description du fonctionnement attendu

Un magicien doit jeter un maximum de sortilèges à des chauves-souris qui le survolent.

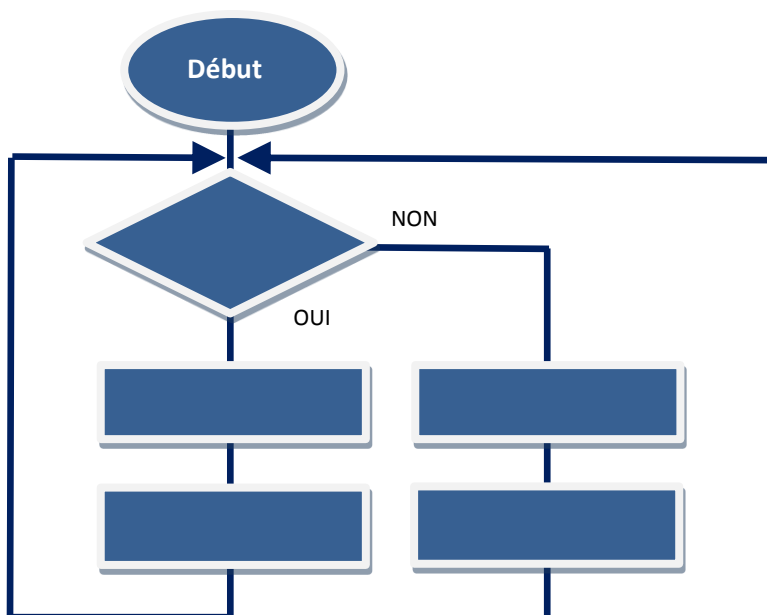
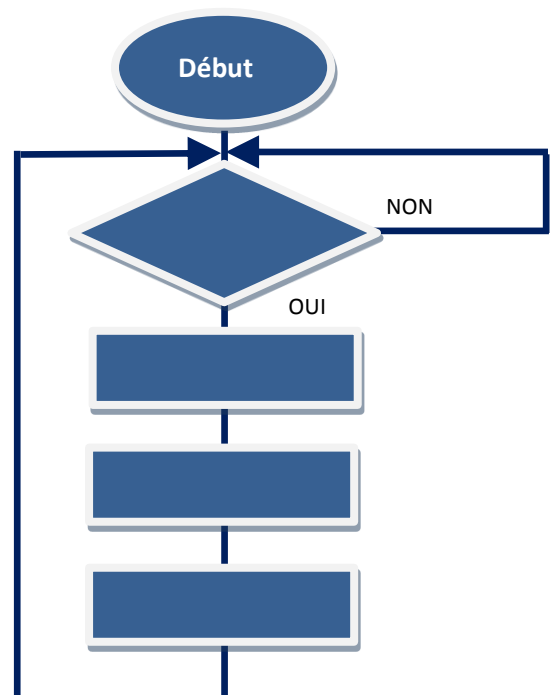
Tu es le magicien. Pour jeter des sorts à une chauve-souris tu dois la toucher avec ta baguette en t'élevant dans les airs avec la touche *espace*. Dès que tu arrêtes d'appuyer sur la touche *espace*, le magicien retombe sur le sol vert. Le nombre de sortilèges jeté par le magicien est comptabilisé.

Algorithme du lutin « Magicien » à compléter



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

Evénements
Touche espace appuyée ?
Actions
Attendre 0,1 seconde
Ajouter la valeur de la variable <i>Gravite</i> à Y
Affecter la valeur 20 à la variable <i>Gravite</i>



Evénements
Couleur verte touchée ?
Actions
Affecter la valeur 0 à la variable <i>Gravite</i>
Ajouter la valeur de la variable <i>Gravite</i> à Y
Affecter la valeur -5 à la variable <i>Gravite</i>