

Entrainement « le jeu gravité »

Algorithme - Créer



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 créer



Evénements

Couleur verte touchée ?

Touche espace appuyée ?

Actions

Attendre 0,1 seconde

Ajouter la valeur de la variable *Gravite* à Y

Affecter la valeur 0 à la variable *Gravite*

Affecter la valeur -5 à la variable *Gravite*

Affecter la valeur 20 à la variable *Gravite*

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