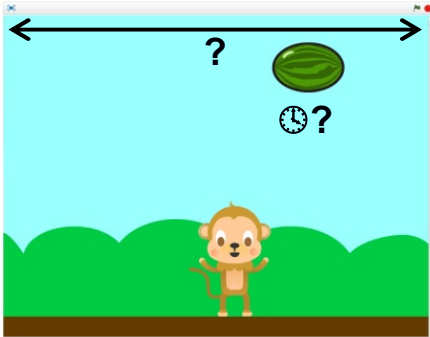


COMMENT COMPLÉTER UN ALGORIGRAMME ?



Pour que notre jeu soit plus pimenté, nous allons maintenant faire apparaître les pièges à des **moments différents** et à des **endroits différents** en haut de l'écran.

Nous allons pour cela utiliser ce bloc du menu « **opérateurs** » :

nombre aléatoire entre 1 et 10

Ce bloc permet d'utiliser une **valeur aléatoire**, c'est-à-dire un **nombre choisi au hasard entre deux limites**.

Amélioration de la programmation des pièges :

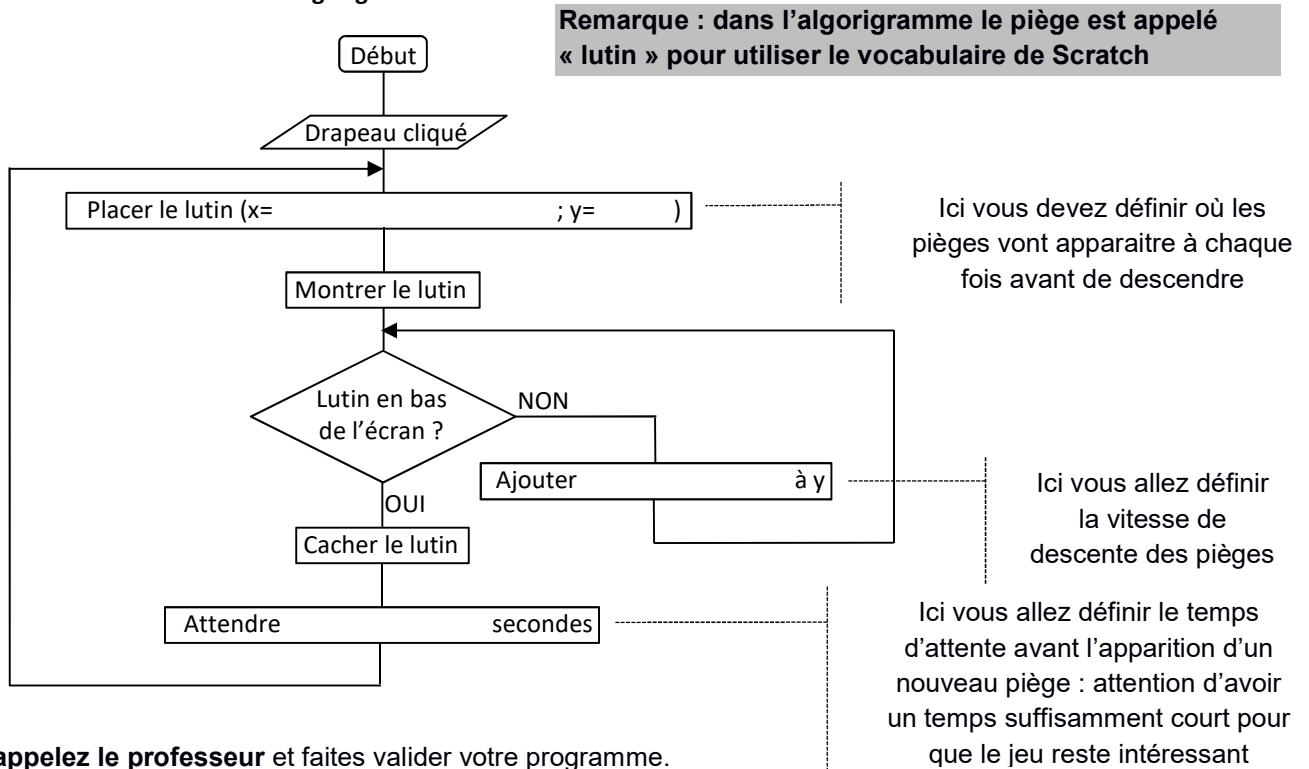
À l'aide du logiciel **Scratch** :

1. modifiez le programme pour que les pièges chutent d'une **position aléatoire suivant l'axe x** en utilisant le bloc suivant et en définissant les **valeurs mini et maxi** :

nombre aléatoire entre 1 et 1

2. insérez dans le programme une **attente aléatoire** avant chaque nouvelle chute de piège ;
3. modifiez le programme pour que la **vitesse de chute** des pièges soit elle aussi **aléatoire** ;
4. complétez l'**algorigramme 2** en indiquant vos modifications.

Algorigramme 2



5. **appelez le professeur** et faites valider votre programme.

PROGRAMME	
Validé	<input type="checkbox"/>
Non validé	<input type="checkbox"/>