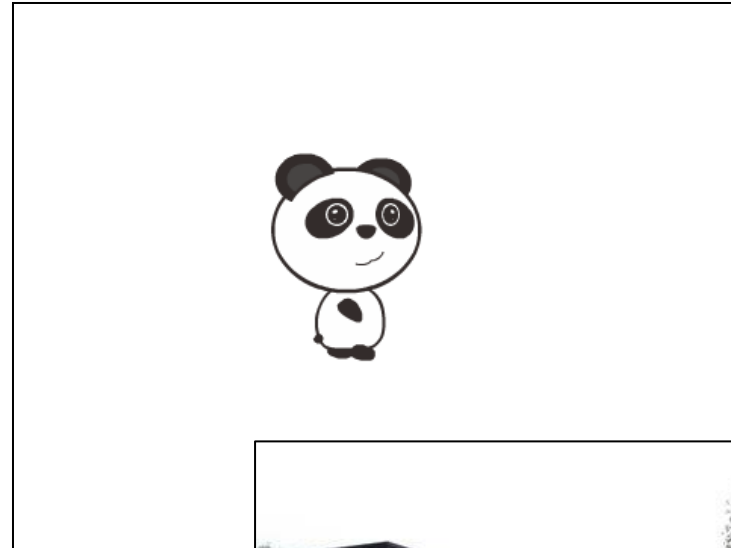




Initiation à la programmation

Étape 5

On souhaite remplacer l'arrière plan neutre par un arrière-plan personnalisé





Initiation à la programmation

Étape 6

A chaque mouvement, on souhaite entendre le bruit d'un pas.



Mouvement	Événements
Apparence	Contrôle
Son	Capteurs
Stylo	Opérateurs
Blocs & variables	Pilotage





Initiation à la programmation

Étape 6

A chaque mouvement, on souhaite entendre le bruit d'un pas.





Initiation à la programmation

Étape 7

On souhaite que le Panda ne sorte pas de la zone graphique



Mouvement	Événements
Apparence	Contrôle
Son	Capteurs
Stylo	Opérateurs
Blocs & variables	Pilotage

Mouvement	Événements
Apparence	Contrôle
Son	Capteurs
Stylo	Opérateurs
Blocs & variables	Pilotage

Mouvement	Événements
Apparence	Contrôle
Son	Capteurs
Stylo	Opérateurs
Blocs & variables	Pilotage





Initiation à la programmation

Étape 7

On souhaite que le Panda ne sorte pas de la zone graphique





Initiation à la programmation

Étape 8

On souhaite que le Panda s'exprime lorsqu'il se cogne contre les bords

Mouvement	Événements
Apparence	Contrôle
Son	Capteurs
Stylo	Opérateurs
Blocs & variables	Pilotage



Initiation à la programmation

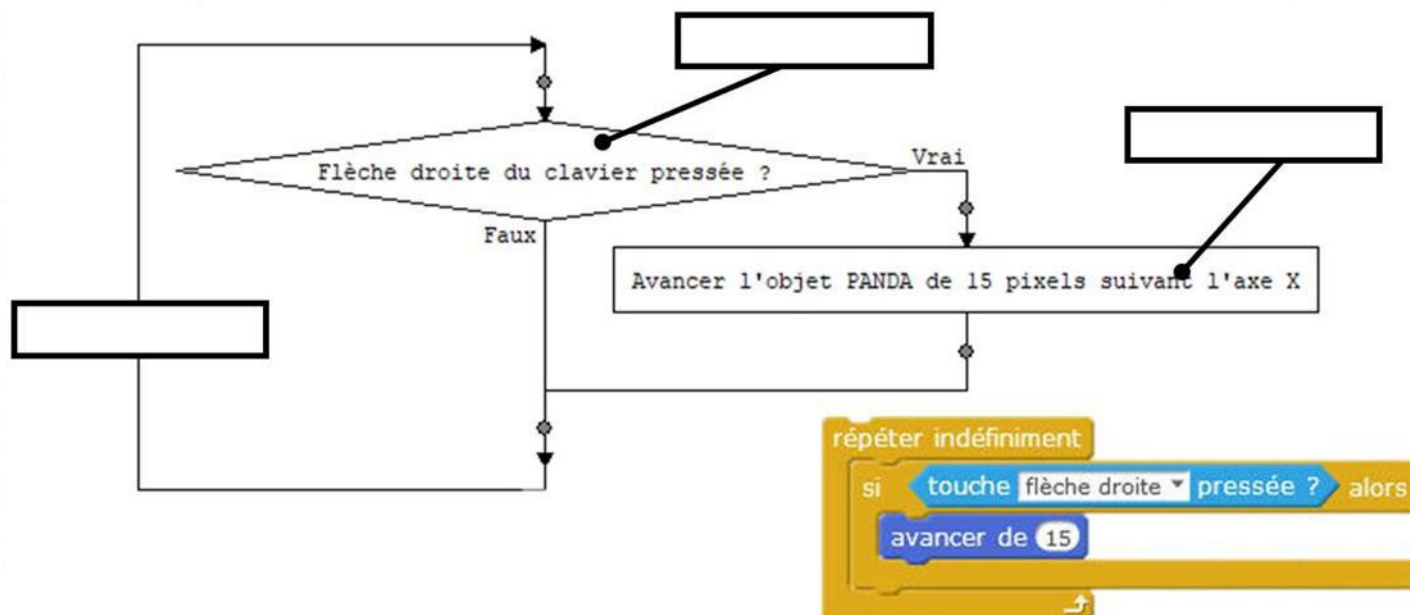


```
quand [drapeau] est cliqué  
répéter indéfiniment  
  si [touche flèche droite ▼] pressée ? alors  
    dire [ ]  
    s'orienter à 90 ▼ degrés  
    avancer de 15  
    costume suivant  
    jouer le son [pas ▼]  
  si [touche flèche gauche ▼] pressée ? alors  
    dire [ ]  
    s'orienter à -90 ▼ degrés  
    avancer de 15  
    costume suivant  
    jouer le son [pas ▼]  
  si [bord droit ▼] touché ? alors  
    dire [Aie !]  
    avancer de -15  
  si [bord gauche ▼] touché ? alors  
    dire [Ouille !]  
    avancer de -15
```



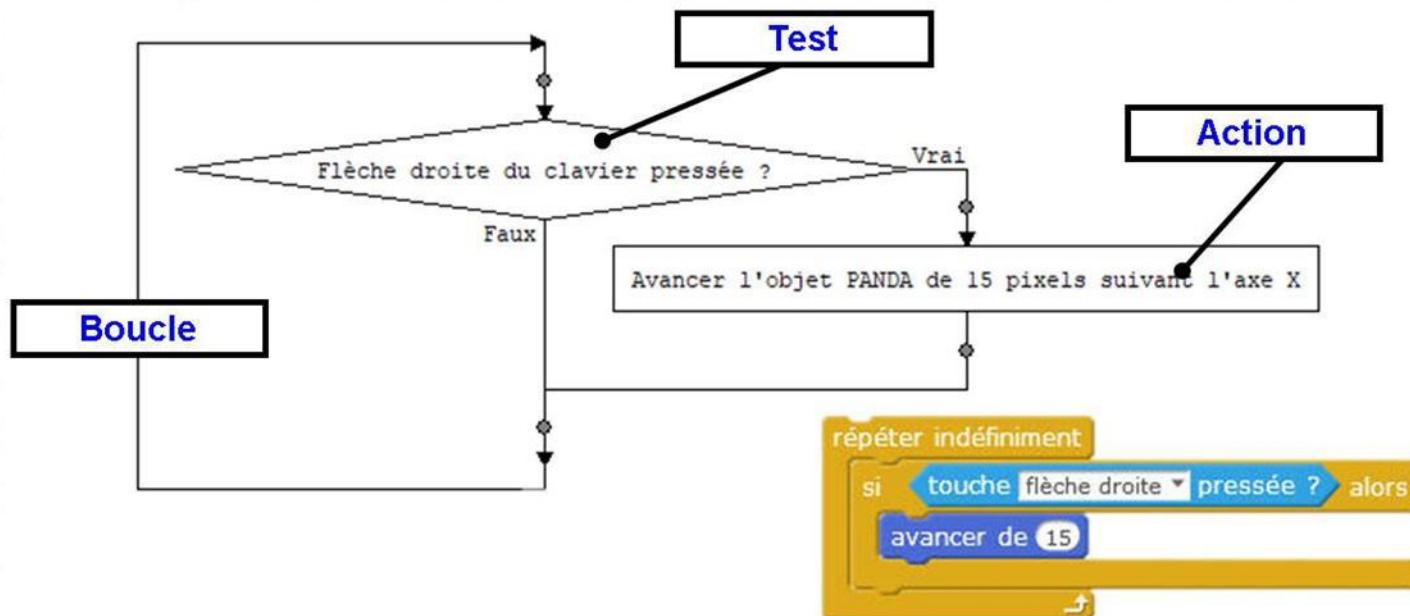


3. Synthèse





3. Synthèse



Un algorithme est une description du déroulement du programme.

- Un test est représenté par un losange
- Une action est représentée par un rectangle

