



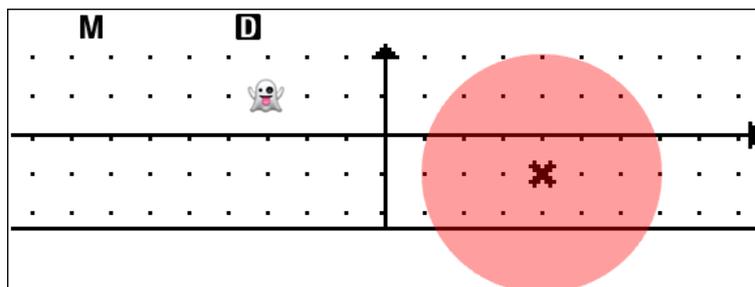
ALGORITHME DE JEU VIDEO :

AUTRE VERSION DE LA CHASSE AU FANTÔME

Mini-jeu "Chasse au fantôme 2"

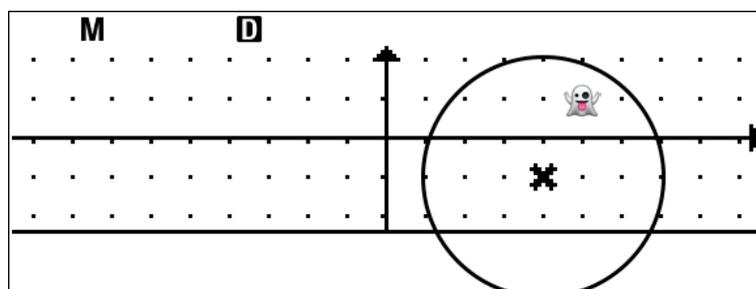
Au lieu d'avoir un détecteur qui donne le nombre de cases entre le fantôme et toi, on peut imaginer un détecteur qui te dit si **oui** ou **non** le fantôme est à moins d'une certaine distance de toi.

Par exemple, je me positionne en (4 ; -1) et je règle mon détecteur sur 3 mètres. Il m'indique "Non" car le fantôme n'est pas dans un rayon de 3 m autour de moi.



Le fantôme n'est pas dans un rayon de 3 m autour de moi

Dans le cas où le fantôme est dans la zone, la machine dessinera un cercle :



Voici 2 codes : Celui de gauche permet de tracer un cercle de rayon **E** autour du curseur, le second permet d'écrire "oui" si le fantôme est dans le cercle et "non" s'il est à l'extérieur :

Tracer un cercle de rayon E autour du curseur (E=1 correspond à 10 pixels)	Affiche "Oui" ou "Non" suivant que le fantôme en (A ; B) est dans le cercle de rayon E autour du joueur (C ; D)
Avancer de 10E pixels Stylo écrit S'orienter à 90 degrés Répéter 60 Avancer de 1,05E pixels Tourner de \cup 6 degrés ↪ Stylo relevé	Si $(A - C)^2 + (B - D)^2 \leq E^2$ Alors "Oui" Sinon "Non" Fin

NB :

- Jeu élaboré en collaboration avec le professeur Éric Schrafstetter de l'université d'Angers.
- Ici, les réponses sont écrites en jaune sur fond jaune ; il suffit de changer la couleur pour voir les réponses. Nous mettrons en ligne la version corrigée sur notre site www.casio-education.fr.
- N'hésitez pas à consulter notre ressource « Algorithmique » via le lien suivant <https://www.casio-education.fr/contenus/algorithmie/>

Retrouvez toutes nos ressources pédagogiques sur www.casio-education.fr