



ALGORITHME DE JEU VIDEO :

FONCTIONNALITES UTILES

Algorithmique

#JeuVidéo

1. Ajouter du hasard

Il y a deux instructions pour obtenir des nombres au hasard sur ta CASIO fx-92+

Ran# : Nombre décimal entre 0 et 1 (par exemple 0,753)

RanInt#(a ; b) : Nombre entier entre **a** et **b**

Exemples / exercices

Simulons le lancer d'un dé à 6 faces (1 à 6) : **RanInt#(1 ; 6)**

A toi → Simule le lancer d'une pièce, Pile (0) ou Face (1) :

A toi → Simule le lancer de 2 dés à 6 faces, par exemple 25 signifie que le premier dé a donné 2 et le deuxième un 5 :

Déplacer et orienter le curseur

Il y a plusieurs commandes pour **déplacer** le curseur à l'écran :

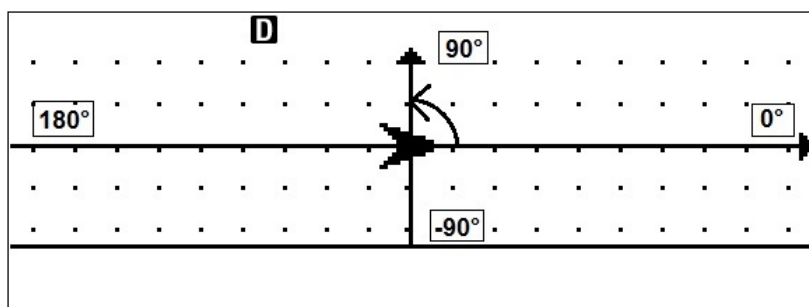
Avancer de : Avance d'un certain nombre de pixels dans la direction du curseur

Aller à x ; y : Déplace le curseur à l'abscisse x et à l'ordonnée y

Et pour **changer l'orientation** :

Tourner de : Fait tourner le curseur vers la gauche ou la droite (nombre négatif) d'un certain nombre de degrés.

S'orienter à : Met le curseur dans une direction précise en degrés



Les directions en degrés sur ta calculatrice (le 0° est à droite)

Lorsque l'unité graphique de ta calculatrice est le pixel, l'axe des abscisses va de -95 à 96 et l'axe des ordonnées de -23 à 23.

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