

### FICHE 3 Une feuille de route de programmation

**Consigne:** mets en œuvre la feuille de route de programmation suivante :

Fonctionnalité du programme	Nature des tâches à réaliser	Difficulté (cf. page 69)
1 – Avatar: a tendance à descendre vers le bas de l'écran (comme s'il était soumis à la gravité)	<b>Tâche 1:</b> créer une variable «vitesse verticale» pour le «Joueur» et l'initialiser à une valeur au choix.	
	<b>Tâche 2:</b> faire en sorte que le «Joueur» se déplace verticalement – et en continu – conformément à la valeur de la variable «vitesse verticale». Tester différentes valeurs de cette variable (une valeur positive doit donner un déplacement vers le haut, une valeur négative doit donner un déplacement vers le bas).	
	<b>Tâche 3:</b> créer une variable «gravité» pour le «Joueur» et l'initialiser à une valeur négative au choix.	
	<b>Tâche 4:</b> faire en sorte que le «Joueur» aille de plus en plus vite vers le bas, en modifiant la valeur de la variable «vitesse verticale» à l'aide de la variable «gravité». Tester différentes valeurs négatives de la variable «gravité» et différentes valeurs initiales de la variable «vitesse verticale».	
2 – Avatar: disparaît s'il atteint le bas de l'écran et réapparaît à la même position qu'au lancement du programme.	<b>Tâche 5:</b> faire disparaître le «Joueur» si la variable prédéfinie «ordonnée y» indique qu'il a atteint le bas de l'écran. Le faire réapparaître à sa position de départ, avec une vitesse verticale nulle.	



**Consigne:** mets en œuvre la feuille de route de programmation suivante :

Fonctionnalité du programme	Nature des tâches à réaliser	Difficulté (cf. page 69)
1 – Avatar: a tendance à descendre vers le bas de l'écran (comme s'il était soumis à la gravité)	<b>Tâche 1:</b> créer une variable «vitesse verticale» pour le «Joueur» et l'initialiser à une valeur au choix.	
	<b>Tâche 2:</b> faire en sorte que le «Joueur» se déplace verticalement – et en continu – conformément à la valeur de la variable «vitesse verticale». Tester différentes valeurs de cette variable (une valeur positive doit donner un déplacement vers le haut, une valeur négative doit donner un déplacement vers le bas).	
	<b>Tâche 3:</b> créer une variable «gravité» pour le «Joueur» et l'initialiser à une valeur négative au choix.	
	<b>Tâche 4:</b> faire en sorte que le «Joueur» aille de plus en plus vite vers le bas, en modifiant la valeur de la variable «vitesse verticale» à l'aide de la variable «gravité». Tester différentes valeurs négatives de la variable «gravité» et différentes valeurs initiales de la variable «vitesse verticale».	
2 – Avatar: disparaît s'il atteint le bas de l'écran et réapparaît à la même position qu'au lancement du programme.	<b>Tâche 5:</b> faire disparaître le «Joueur» si la variable prédéfinie «ordonnée y» indique qu'il a atteint le bas de l'écran. Le faire réapparaître à sa position de départ, avec une vitesse verticale nulle.	