





Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

La fusée

LE DÉFI

Programmer une fusée telle que :

- un appui sur les flèches  ou  du clavier la fait monter ou descendre ;
- un appui sur les flèches  ou  du clavier permet de la déplacer à gauche ou à droite ;
- quand elle touche le sol, elle s'arrête.

À toi de jouer !

