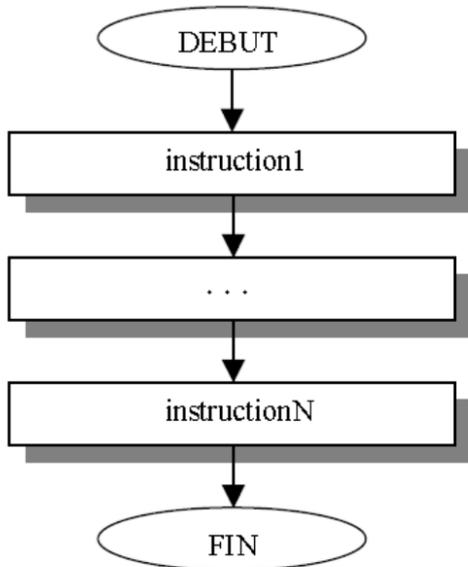


## Structure du langage

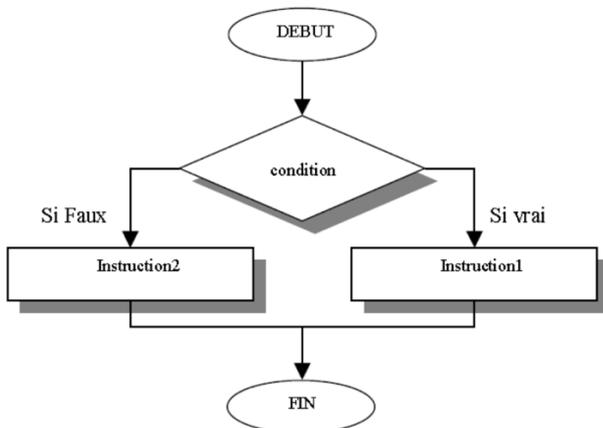
Tout langage informatique doit être structuré autour de séquences d'instructions, de branchements conditionnels et de boucles, permettant les répétitions. En utilisant un langage visuel, un algorithme, ou bien un langage de script, python, cela donne:

Séquence d'instructions :



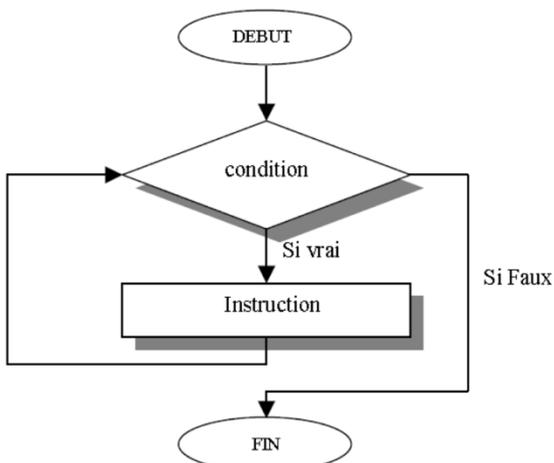
python	
1	
2	
3	
4	
5	

Branchement conditionnel :



python	
1	
2	
3	
4	
5	

Boucle :



python	
1	
2	
3	
4	
5	

### Exemple 1 : trésor perdu

La carte est à moitié effacée. Tu te souviens que le trésor est au bout d'un couloir, mais dans quelle direction ? Comment être certain de le retrouver ?

Utiliser les fonctions : **avancer(n)** où n est le nombre de cases, **creuse()**, **tresor()** qui retourne **True/False** selon si le trésor est découvert ou non, **pivoter(n)** où n est le nombre de quart de tour à gauche à effectuer.



### Exemple 2 : ennemis en nombre inconnu

Sur le chemin qui mène au trésor, il y a un ou plusieurs ennemis. Vous pouvez évaluer le nombre d'ennemis, avec la fonction **evaluer()**, et tirer un nombre n de fois, en plaçant un nombre entier en argument de la fonction **tirer(n)**

Attention : ne pas tirer sur le trésor, sinon celui-ci sera détruit...

Utiliser les fonctions : **avancer(n)** où n est le nombre de cases, **creuse()**, **evaluer()**, **tirer(n)**

