**Bienvenue dans le fichier exercices**

**Tout comme dans le dossier game\_data, les exercices se feront a partir d’un seul et unique main**

**Quelques exercices de programmation**

exercice 01 CYCLE\_JOUR\_NUIT ) - Faire tourner l’heure que si la game est lancé et que le jeu est en cours.

declarer les variables time, in\_game, et state

Time = 0

In\_game = false

State = menu

WHILE in\_game equal true AND state equal PLAYING

Time = time + 1

Wait 1

Print(time, in\_game, state)

Exercice 02 BOSS\_SPAWN ) – Faire apparaitre un BOSS Si le score atteins 10000 PTS ou que le pourcentage d'apparition atteint 100%

declarer les variables score, pourcentage, boss\_event

Score = 0

Pourcentage = 0

boss\_event = false

IF score >= 10000 OR IF pourcentage = 100

IF keypressed == ‘a’

Score = score + 1000

Print(score, pourcentage, boss\_event)

IF keypressed == ‘b’

Pourcentage = pourcentage + 10%

Print(score, pourcentage, boss\_event)

exercice 03) – Faire apparaitres des zombie que si la limite n’a pas été atteinte.

declarer les variables, zomb, max\_zomb

zomb = 0

max\_zomb = 99

IF zomb >= max\_zomb

Wait random(2-3)

zomb = zomb + 1

Print(zomb, max\_zomb)

else

Print(zomb, max\_zomb)

IF keypressed == ‘a’

zomb = zomb -

exercice 04) – Creer une instance d’objet, POO.

declarer les variables de l’ecran

screen\_width, screen\_height = X,Y

declarer les variables du jeu

img\_zombie = image

bg = bg

zombie = tableau de données

zombie\_copie = zombie

if mouse pressed

create new a new random zombie at the spawns position.

With random.