**La sorcière et le Griffon**

Vous allez découvrir les joies de l’algorithmie au travers d’un mini jeu que vous devez créer dans lequel une sorcière affronte un griffon pour récupérer un grimoire magique.

Vous devez prendre en compte les informations suivantes :

Début de jeu :

* La sorcière démarre à la case 0
* Le griffon démarre à la case 50
* Le grimoire se trouve en case 51

Déroulement d'une partie :

* Chaque joueur lance tour à tour un dé qui va de 1 à 6.
* Si la sorcière arrive sur la case du griffon pendant son tour, elle s’arrête immédiatement puis tire une carte Chance qui permet de :
  + Lui lancer un sort qui fait reculer le griffon de 3 cases
  + S'enfuir en avançant d’une case
* Si le griffon arrive sur la case de la sorcière pendant son tour, il s’arrête. La sorcière doit alors lancer le dé :
  + Si le score est supérieur à 3, elle tire une carte Chance.
  + Sinon, elle recule de deux cases.

Conseils :

* Prenez votre temps et essayez de bien comprendre chaque étape avant de passer à la suivante. Lisez plusieurs fois les règles du jeu et notez les informations importantes.
* Décomposez le jeu en étapes pour bien comprendre la mécanique.
* Commencez par écrire le code des déplacements de base de la sorcière et du griffon.
* Rédigez le pseudocode en prenant du recul : concentrez-vous d’abord sur la base du jeu, puis intégrez les cas particuliers ensuite.
* Lisez les messages d’erreur pendant le développement, ils vous aident à identifier les erreurs dans le code.