



Algo101

l'algorithme 101, comme son nom l'indique est un jeu algorithmique qui a pour but d'initier la personne aux notions élémentaires de l'algorithme.

l'intérêt de ce jeu est que n'importe quelle personne peut y jouer, qu'il soit adulte ou enfant (intéressée par l'algorithme ou pas).

- ✔ le principe est simple, il consiste à faire entrer une série d'instruction sur les touches d'une borne d'ordinateur (par exemple) pour pouvoir sortir son bonhomme d'un labyrinthe. l'utilisateur ne verra pas tout de suite le résultat de ces instructions, il devra d'abord faire entrer sa série d'instruction puis confirmer ses instructions et c'est seulement, une fois qu'il aura confirmé qu'il verra le résultat de ces instructions (éclat ou pas) et recommencer si nécessaire

Pour plus de détails:
<https://docs.google.com/document/d/3L8L3nrmv4P7CvOS-1N3u03-00mgU0p0sk0R7VM/edit?usp=sharing>



Algo101

À propos de nous

Algo101 a été créé par kamel mbarki, othmane boumatrat, samir hadjichabbe, abderahim tizi, mouhamed moustafa, et Tom carpentier dans FUCA.



Le but du jeu

Le but du jeu est de terminer le plus de niveaux possible en un minimum de temps.

-La particularité du jeu est que le joueur n'aura pas accès aux déplacements de manière instantanée. Il devra rentrer une série de déplacements puis lancer le niveau et voir le résultat des déplacements qu'il a choisis. Puis il devra corriger, si besoin, sa liste de déplacements et recommencer le niveau jusqu'à le finir. Comme en programmation, on code notre algorithme on l'exécute, observe le résultat et enfin corrige l'algorithme si besoin.

Tous les 2 niveaux complétés le joueur débloquent une nouvelle action qui est liée à une nouvelle énigme. Chaque énigme étant liée à un concept de programmation différents:

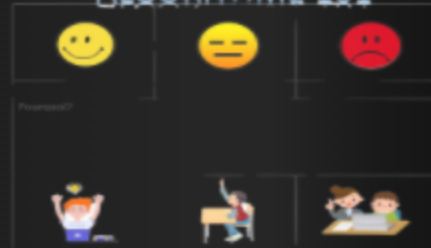
- If else (Piaque de pressions)
- for (Bloqué dans une pièce)
- while (Bloqué dans une pièce)
- thread (2 personnage qui bouge en même temps)

STAND & Feedback

» Bienvenue dans notre stand



ALGORITHME 101



SCAN ME