

Premier jeu : questions pour un champion

Bonjour à tous ! Nous allons ensemble réaliser votre premier jeu : un « questions pour un champion ». Le principe est que vous allez enchaîner des questions, où vous devrez choisir parmi quatre réponses proposées, et à la fin des questions votre score sera affiché.

Je propose que le joueur ait à répondre à 10 questions tirées au hasard parmi de nombreuses questions enregistrées. Plus il y a de questions, mieux c'est, car ainsi les questions ne seront pas les mêmes à chaque partie.

Nous allons ensemble concevoir le moteur de jeu, et vous terminerez tous seuls votre jeu, en ajoutant des questions. Prêts ? On y va !!

Le moteur de jeu

Pour faire simple, le moteur de jeu est la structure générale du jeu, qui doit être capable de lire tous les niveaux ou toutes les questions qu'on ajoutera. On ne va pas reprogrammer le moteur pour chaque question, parce que le programme ferait vite des milliers de lignes.

Comme pour chaque question le programme fait la même chose on peut imaginer une boucle qui tournerait autant de fois qu'il y a de questions. La boucle **pour** est faite pour nous ! Dans cette boucle il faudrait à chaque fois tirer aléatoirement le numéro de la question à poser, et avec des conditions afficher la question et les réponses possibles. Nous allons indiquer la bonne réponse dans une variable, et ensuite attendre que l'utilisateur réponde puis regarder s'il a juste ou faux. Faisons un tableau de quelques premières questions, vous trouverez les autres vous-mêmes :

Quelle est la capitale de la Mongolie ?	Astana	<u>Oulan-Bator</u>	Irkutsk	Erdenet
Quand est attaquée Pearl Harbor ?	25 août 1942	21 avril 1944	29 juin 1918	<u>7 décembre 1941</u>
Qui a réalisé la célèbre saga Alien ?	George Lucas	Steven Spielberg	<u>Ridley Scott</u>	JJ Abrams

L'algorithme est long mais faisable. Essayez de le faire tout seul en reprenant vos cours. Résultat page suivante.

```

0→S // on initialise le score à 0
For 1→Q To 10 // il y a 10 questions, donc 10 tours de boucle
Clrtext // on efface l'écran à chaque question
"Question"
Locate 10,1,Q // pour dire à quelle question en on est
RanInt(1,3) →N // tire un numéro de question entre 1 et 3
// changez le deuxième nombre quand vous ajoutez des questions
If N=1 // si la question 1 est tirée
Then "QUELLE EST LA CAPITALE DE LA MONGOLIE ?"
"1: ASTANA"
"2: OULAN-BATOR"
"3: IRKUTSK"
"4: ERDENET"
2→R // on indique que la bonne réponse est la 2
IfEnd
If N=2 // si la question 2 est tirée
Then "QUAND EST ATTAQUEE PEARL HARBOR ?"
"1: 25 AOUT 1942"
"2: 21 AVRIL 1944"
"3: 29 JUIN 1918"
"4: 7 DECEMBRE 1941"
4→R // on indique que la bonne réponse est la 4
IfEnd
If N=3 // si la question 3 est tirée
Then "QUI A REALISE LA CELEBRE SAGA ALIEN ?"
"1: GEORGE LUCAS"
"2: STEVEN SPIELBERG"
"3: RIDLEY SCOTT"
"4: J.J. ABRAMS"
3→R // on indique que la bonne réponse est la 3
IfEnd
While Getkey≠72 And Getkey≠62 And Getkey≠52 And Getkey≠73
WhilEnd // la boucle tourne tant qu'on n'appuie pas sur 1, 2, 3 ou 4
Getkey=72⇒1→E // on convertit les codes de touches en réponses
Getkey=62⇒2→E
Getkey=52⇒3→E
Getkey=73⇒4→E
If E=R // s'il répond juste on monte le score et on affiche BRAVO
Then S+1→S
"BRAVO !" ▲
Else "EH NON..." ▲ // s'il répond faux on affiche EH NON
IfEnd
Next
ClearText
"SCORE : "
Locate 9,1,S // on affiche le score final

```

On a normalement un truc qui ressemble à ça : (mis à part que la question ne sera peut-être pas la même vu qu'elle est aléatoire)

```
QUESTION 1
QUI A REALISE LA CELE
BRE SAGA ALIEN ?
1: GEORGE LUCAS
2: STEVEN SPIELBERG
3: RIDLEY SCOTT
4: J.J. ABRAMS
```

Vous avez alors réalisé votre premier jeu ! Mais il va falloir compléter en ajoutant des questions. Amusez-vous bien ;)