

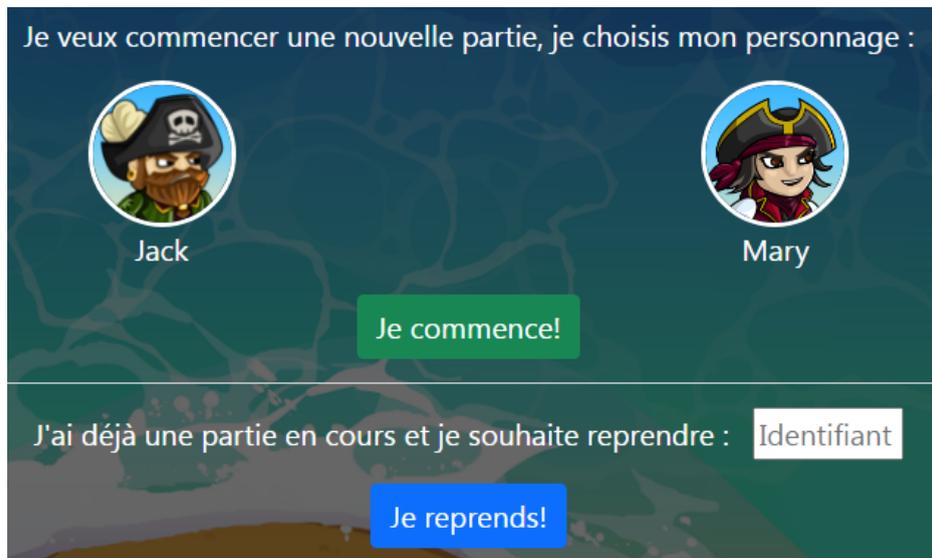
# PYRATES



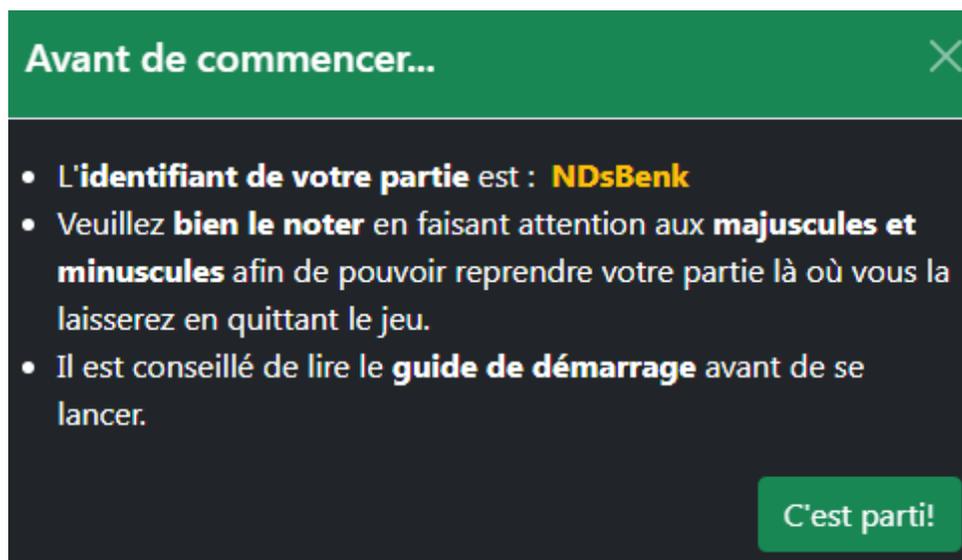
<https://py-rates.fr/>

## PREMIÈRE PARTIE

Lors de la première utilisation, choisir son avatar **Jack** ou **Mary** et cliquer sur **Je commence!**



Une nouvelle page s'ouvre dans laquelle une fenêtre apparaît:



Bien noter l'identifiant de votre partie, cela permet de reprendre la partie au dernier niveau sauvegardé.

Mon identifiant:

**Bien respecter les MAJUSCULES et les minuscules**

Cliquer sur **C'est parti!** pour débiter le jeu.

## DESCRIPTION DU JEU

Au début de chaque niveau, il faut commencer par lire l'encadré suivant

**Guide de démarrage**

Niveaux	Id : <b>NDsBenk</b>							Sauvegarder
1 <input checked="" type="radio"/>	2	3	4	5	6	7	8	

**Objectif :** Ramasser la clé puis ouvrir le coffre.

**Contraintes :** Dans ce niveau votre programme ne doit pas dépasser 10 lignes.

**Fonctions de contrôle :**

- `avancer()` : avancer d'un bloc.
- `gauche()` : se tourner du côté gauche.
- `droite()` : se tourner du côté droit.
- `ouvrir()` : ouvrir le coffre s'il se trouve devant soi (ou à notre emplacement) et si on en possède la clé.

Dans cet encadré, on retrouve:

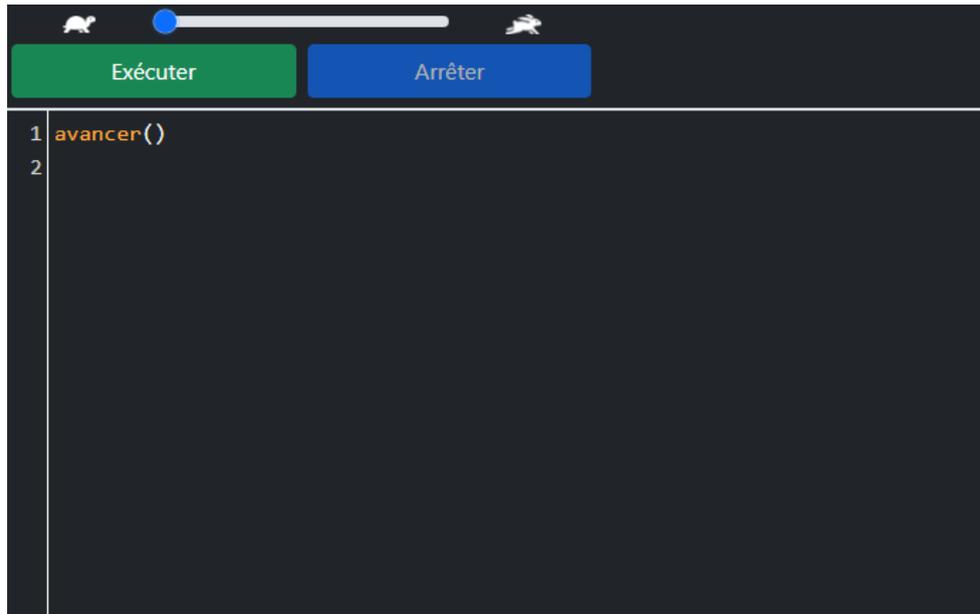
- **L'identifiant de votre partie**
- **l'onglet Sauvegarder** permet de mémoriser votre progression
- **L'objectif**
- **Les contraintes**
- **Les fonctions de contrôle:** actions que peut réaliser l'avatar

Sous l'encadré précédent, on retrouve les mémos suivant:

Mémo programmation  python
Notions de base
Variable
Conditionnelle
Boucle for
Boucle while

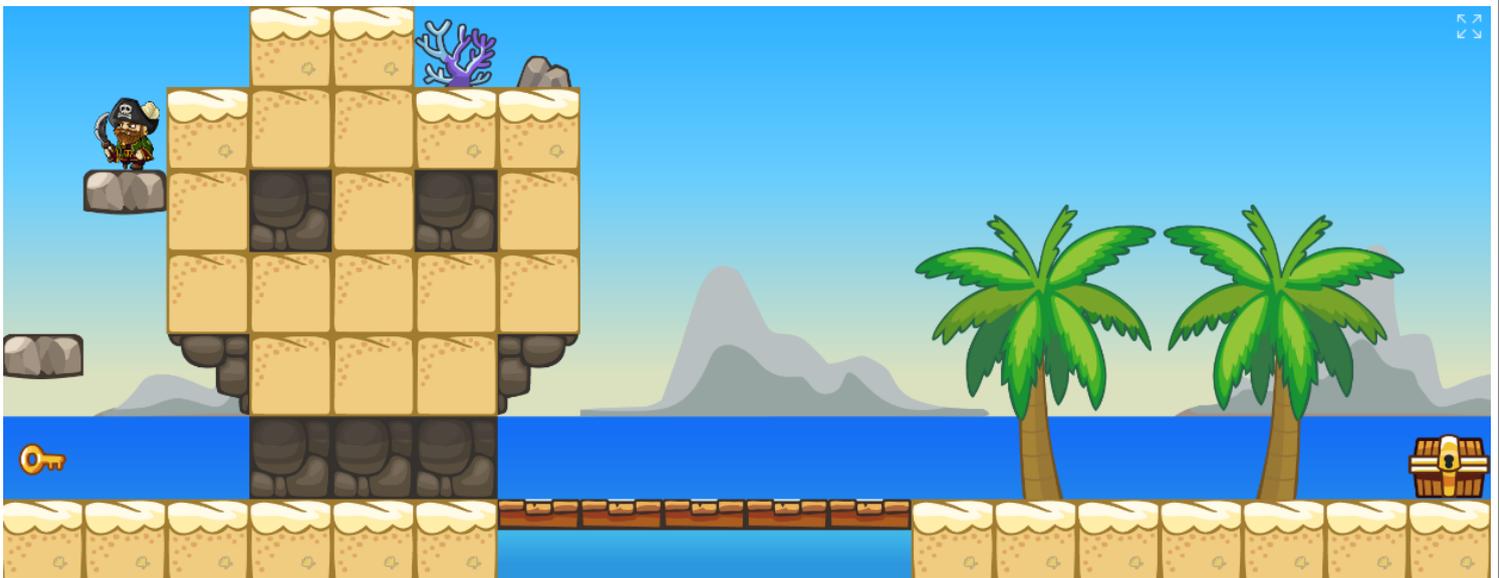
Ces mémos permettent de comprendre certaines fonctionnalités du code.

Dans cette même fenêtre, on trouve une partie console où vous devez écrire le programme qui permet de diriger votre avatar.



Il est possible de modifier la vitesse de réalisation du programme en jouant sur le curseur 

Enfin, on trouve une fenêtre de jeu dans laquelle l'avatar accomplit les commandes rentrées dans la partie console:



Pour bien débiter chaque niveau, il est conseillé d'essayer séparément les fonctions de contrôle afin de voir l'action que l'avatar réalise.





9. **Compléter** alors le programme:

1	avancer()
2	droite()
3	avancer()
4	.....
5	.....
6	.....
7	for _ in range(.....):
8	.....
9	

10. **Écrire** votre programme dans la console et **indiquer** si votre avatar a atteint le pont.



11. **Modifier** le programme précédent pour que votre avatar puisse atteindre le coffre et l'ouvrir:

1	avancer()
2	droite()
3	avancer()
4	.....
5	.....
6	.....
7	for _ in range(.....):
8	.....
9	.....

10. **Écrire** votre programme dans la console et **indiquer** si votre avatar a atteint les objectifs du niveau.

























