

POUR aléa :n //:n représente le nombre de notes de la mélodie. //
EFFACETEXTE TEMPO 80 // 80 battements par minute. //
DONNE "chaîne " // Elle contiendra la mélodie. //
REPETE :n [
FIXEHASARD 1 7 // On choisit la note. //
DONNE "chaîne MOT :chaîne note HASARD
FIXEHASARD 0 2 DONNE "choix HASARD // altération ou pas ? //
TESTE (:choix = 1)
SIVRAI DONNE "chaîne MOT :chaîne "#" // On place un dièse. //
SIFAUX
SI (: choix = 0) DONNE "chaîne MOT :chaîne "b" // On place un bémol. //
FIXEHASARD 3 4 // On restreint le choix de l'octave à la 3ième et à la 4ième octave.//
DONNE "chaîne MOT :chaîne hauteur HASARD
FIXEHASARD 4 8 // On choisit les valeurs de durées. //
DONNE "chaîne MOT :chaîne valeur HASARD
]
ECRISLIGNE :chaîne
JOUÉ :chaîne // C'est le moment de s'asseoir dans un bon fauteuil ! //
FIN

POUR note :n
SI :n = 1 REpondre "DO"
SI :n = 2 REpondre "RE"
SI :n = 3 REpondre "MI"
SI :n = 4 REpondre "FA"
SI :n = 5 REpondre "SOL"
SI :n = 6 REpondre "LA"
SI :n = 7 REpondre "SI"
FIN

POUR hauteur :n
SI (:n = 1) REpondre "1"
SI (:n = 2) REpondre "2"
SI (:n = 3) REpondre "3"
SI (:n = 4) REpondre "4"
SI (:n = 5) REpondre "5"
SI (:n = 6) REpondre "6"
FIN

POUR valeur :n
SI :n = 1 REpondre "QC"
SI :n = 2 REpondre "DC"
SI :n = 3 REpondre "T"
SI :n = 4 REpondre "C"
SI :n = 5 REpondre "CP"
SI :n = 6 REpondre "N"
SI :n = 7 REpondre "NP"
SI :n = 8 REpondre "B"
SI :n = 9 REpondre "BP"
SI :n = 10 REpondre "R"
FIN

aléa 8 // On choisit une mélodie de 8 notes. //