



# Déplacements avec les flèches

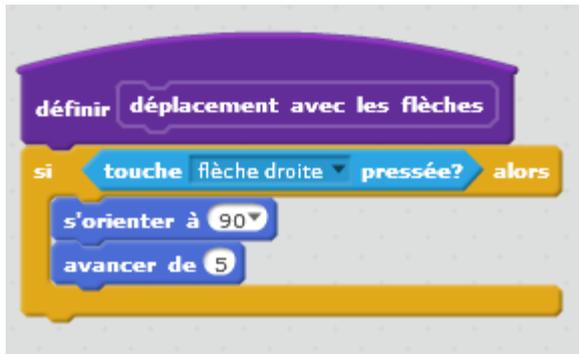


<http://juliette.hernando.free.fr>

On veut créer un jeu dans lequel le joueur déplace le lutin à l'aide des flèches du clavier.

## Création d'un bloc «déplacements avec les flèches»

1. Première étape : le lutin se déplace à droite quand on appuie sur la flèche de droite.



2. Complète ce bloc pour que le lutin se déplace dans toutes les directions.



3. Il faut maintenant appeler ce bloc dans le programme principal pour qu'il fonctionne. On le répète indéfiniment.

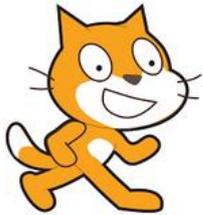


4. Lance le programme et vérifie qu'il fonctionne.
5. Tu vas maintenant continuer en ajoutant les déplacements à gauche dans le même bloc à la suite.
6. Lance le programme et teste-le... Tu remarques un problème ?...le lutin marche bien vers la gauche, mais la tête en bas.
7. Change l'orientation du personnage.
8. Termine le bloc avec les déplacements en haut et en bas.
9. Lance le programme et teste-le.

## Condition d'arrêt du jeu

On veut maintenant changer la condition d'arrêt :

1. Le jeu s'arrête quand on appuie sur la touche espace.
2. Le jeu s'arrête quand le personnage touche un bord de l'écran.
3. Invente-toi-même une condition d'arrêt.
4. Vérifie que ça fonctionne et passe au programme suivant.



Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

<p>Créer un bloc</p>		<p>Aller dans ajouter un bloc et créer un bloc.</p> <p>Choisir le nom du bloc.</p>
<p>Changer l'orientation du personnage</p>		<p>Clique sur le i au niveau du lutin :Renomme le lutin et appelle-le «chat1»:</p> <p>Puis, choisis rotation &lt;-&gt; (l'icône doit apparaître en bleu maintenant).</p> <p>Ferme la fenêtre en cliquant sur la flèche bleue à gauche du personnage</p>