



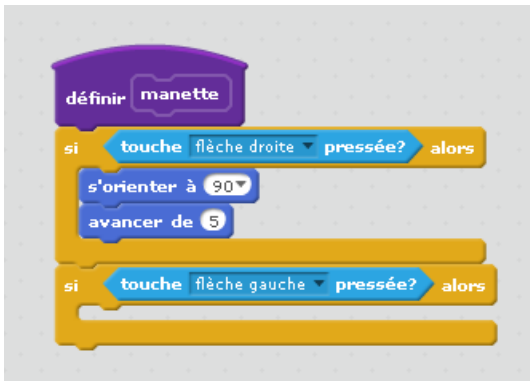
Déplacements dans un labyrinthe



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

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

Création d'un bloc « manette »



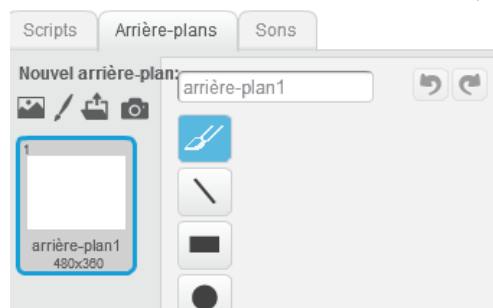
Crée un bloc qui permette de déplacer le lutin dans toutes les directions à l'aide des flèches du clavier.

Attention à ne pas mettre de boucle « répéter indéfiniment » dans ton bloc !

Création d'un arrière plan « labyrinthe »

Va dans l'arrière plan :

Et choisis « arrière plan » dans le menu en haut :



Dessine les murs de ton labyrinthe.

Programme principal

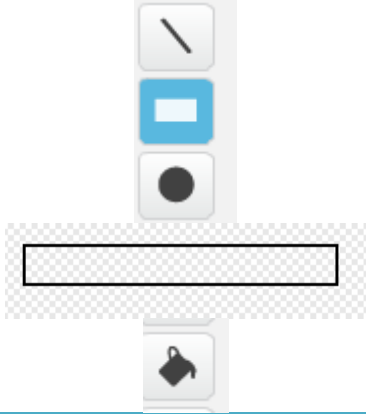
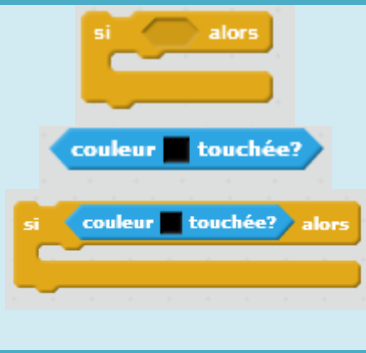
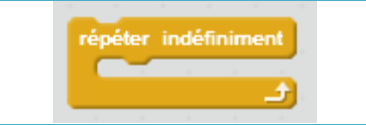
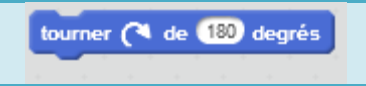
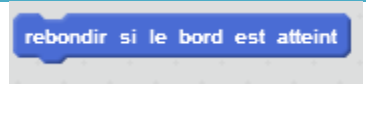
1. On commence quand le drapeau vert est cliqué.
2. Choisis la position de ton lutin à l'entrée du labyrinthe.
3. Oriente le personnage vers la droite.
4. Répète indéfiniment :
 - a. Si « la couleur noire » est touchée :
 - i. Le lutin se tourne de 180 degrés.
 - ii. Il avance de 5 pas.
 - b. Ajouter « Rebondir si le bord est atteint ».
 - c. Ajouter le bloc « manette ».

Lance le programme et vérifie qu'il fonctionne correctement.



Aide logiciel

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

<p>Dessiner les murs du labyrinthe</p>		<p>Choisis l'outil rectangle.</p> <p>Construis un premier mur.</p> <p>Remplis-le avec la couleur de ton choix.</p>
<p>Créer une condition « si une couleur est touchée »</p>		<p>Aller dans « Contrôle », choisir la brique « Si... alors... ».</p> <p>Aller dans « Capteurs » et insérer « couleur...touchée » dans la condition « si ».</p>
<p>Répéter indéfiniment</p>		<p>Aller dans « Contrôle », choisir la boucle « Répéter indéfiniment » et mettre les données que vous voulez répéter à l'intérieur de la boucle.</p>
<p>Faire retourner le lutin</p>		<p>Choisir dans « Mouvement », « tourner à 180 degrés »</p>
<p>Rebondir si le bord est atteint</p>		<p>Aller dans « Mouvement » et choisir « rebondir si le bord est atteint ».</p>