



Déplacements dans un labyrinthe (2)

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

On veut que le jeu de labyrinthe s'arrête quand le personnage arrive à la fin.

Ouvre le fichier labyrinthe.sb2

Création du script

Crée une variable fin de partie que tu mets à 0 au début du programme.

A la place du répéter indéfiniment on va prendre un « répéter...jusqu'à » ce que fin de partie soit égale à 1.

Création d'une couleur à la sortie du labyrinthe

L'année prochaine, on pourra utiliser les coordonnées du personnage pour changer cette condition. Mais en sixième, on est un peu obligés de s'adapter.

A l'endroit de la sortie, dessine un petit rectangle d'une couleur pastel.

Ajoute un tes « si...alors... » dans la boucle répéter pour que si le lutin touche la couleur de ton rectangle le jeu s'arrête (c'est-à-dire fin de partie doit être égale à 1 si la couleur est touchée).

