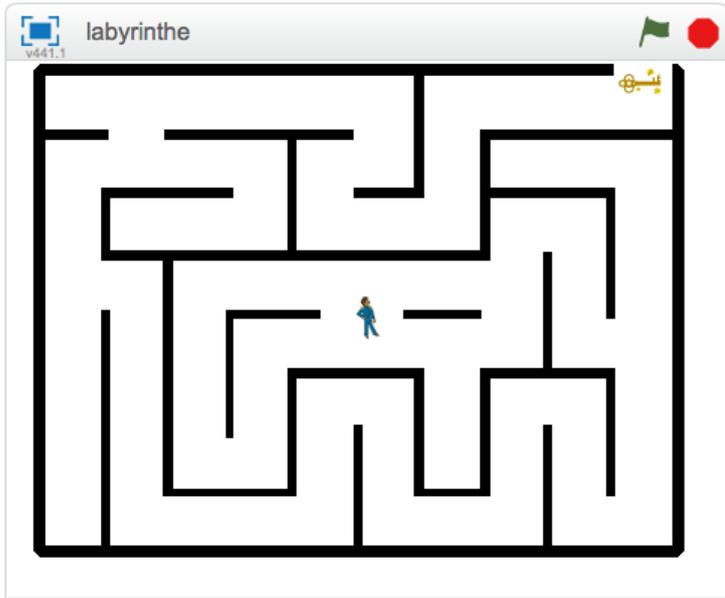
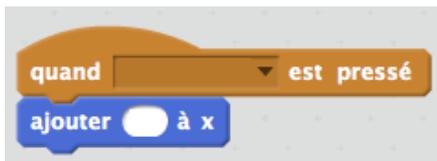


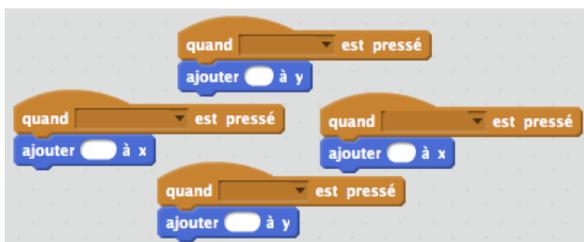
# LABYRINTHE



1. Télécharger le fichier labyrinthe.sb2 et l'ouvrir avec Scratch : <http://gesnel.fr/scratch>
2. Choisir le lutin « Key ». Le renommer « Clé ». Placer la clé à la sortie du labyrinthe et réduire sa taille.
3. Choisir le lutin « Prince » et réduire sa taille.
4. Compléter les instructions ci-dessous pour qu'à chaque fois qu'on appuie sur la flèche droite le prince avance de 10 :



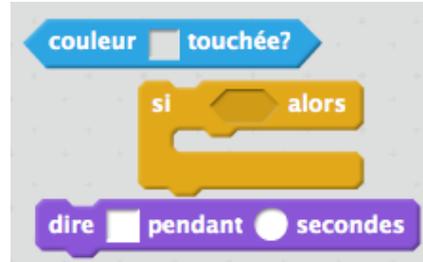
5. Notre joueur ne sait aller que dans une direction. Pour qu'il puisse également se déplacer vers la gauche, en haut et en bas, ajouter trois autres événements :



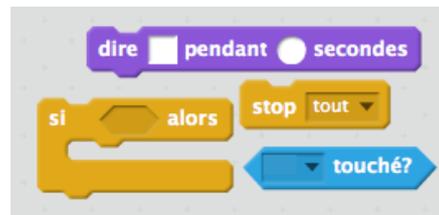
Vérifier que le joueur peut maintenant être déplacé de tous les côtés.

6. Lorsque le joueur avance et rencontre la cou-

leur noire qui correspond au mur, il doit dire « Aïe! » pendant 3 secondes. Compléter les quatre instructions précédentes en utilisant les blocs ci-dessous.



7. Lorsque le joueur atteint la sortie, il doit dire « Gagné! » pendant 2 secondes. Compléter les quatre instructions précédentes en utilisant les blocs ci-dessous.



8. On remarque qu'il y a quatre fois des instructions identiques. Créer un bloc que l'on appellera « toucher » et faire correspondre « toucher » aux instructions qui sont utilisées quatre fois.
9. Appliquer « toucher » à nos quatre déplacements pour réduire la longueur du programme. Modifier « Gagné » par « Tu as gagné », il suffit de changer un seul message au lieu de quatre.
10. Lorsque le jeu commence, le joueur doit se trouver au centre du labyrinthe. Utiliser les blocs suivants :



11. Votre jeu devrait fonctionner!
12. Challenge
  - a) Pour punir le joueur d'avoir touché un mur, le replacer au centre du jeu. il devra recommencer!
  - b) Jouer un son lorsque le joueur a gagné.