

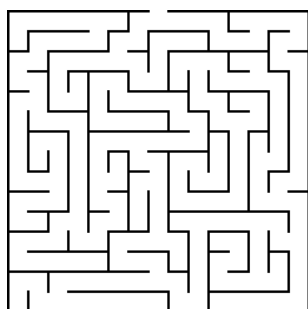
# SCRATCH

répéter indéfiniment

imaginer  
créer  
jouer  
partager  
corriger  
réfléchir

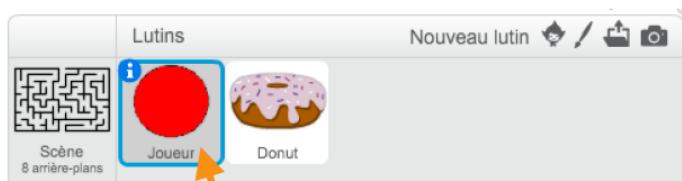


## L'IDÉE DU JEU



Il s'agit ici d'un jeu de labyrinthe, le but est donc d'atteindre le donuts en haut de l'écran. Pour cela il faut déplacer le joueur rouge à l'aide des flèches du clavier. Mais attention, il ne faudra pas toucher les murs du labyrinthe !

## LE PROGRAMME



1

Commencez par le programme qui permet de déplacer le joueur via les flèches du clavier



Permet de positionner le joueur en haut de l'écran

Conditions pour chaque flèches

Les murs du labyrinthe sont noirs, profitons de cela ...



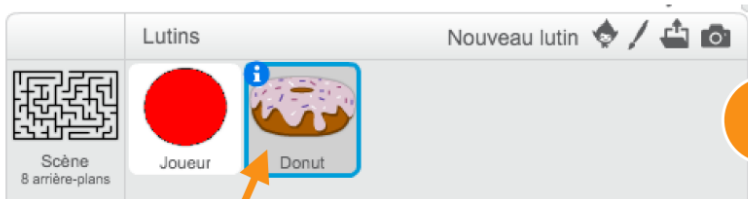
Arrêter la possibilité de déplacer le lutin si la couleur noire est touchée

Ou alors



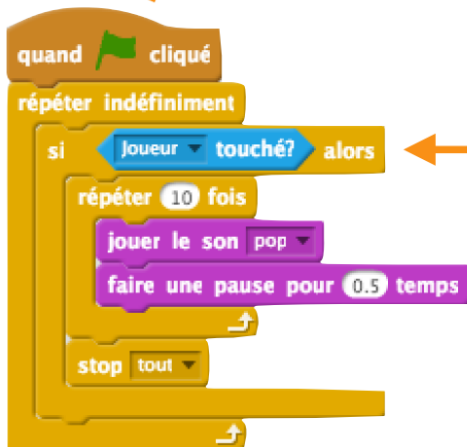
2

Continuez ensuite pour que le programme vérifie si le joueur ne touche pas les murs



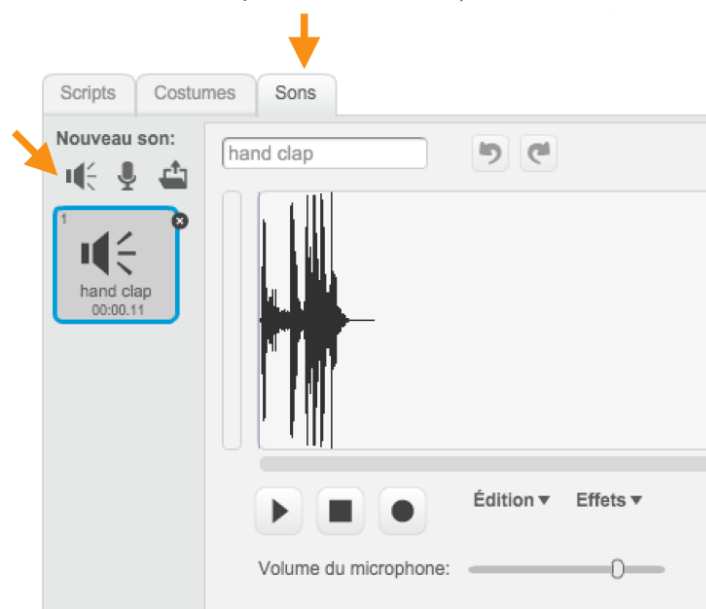
3

Terminez par la programmation du donut d'arrivée



Si le joueur (rond rouge) touche le donut

Jouer 10 fois le son hand clap (applaudissements disponibles dans la bibliothèque son de scratch)



Bonne partie ...

