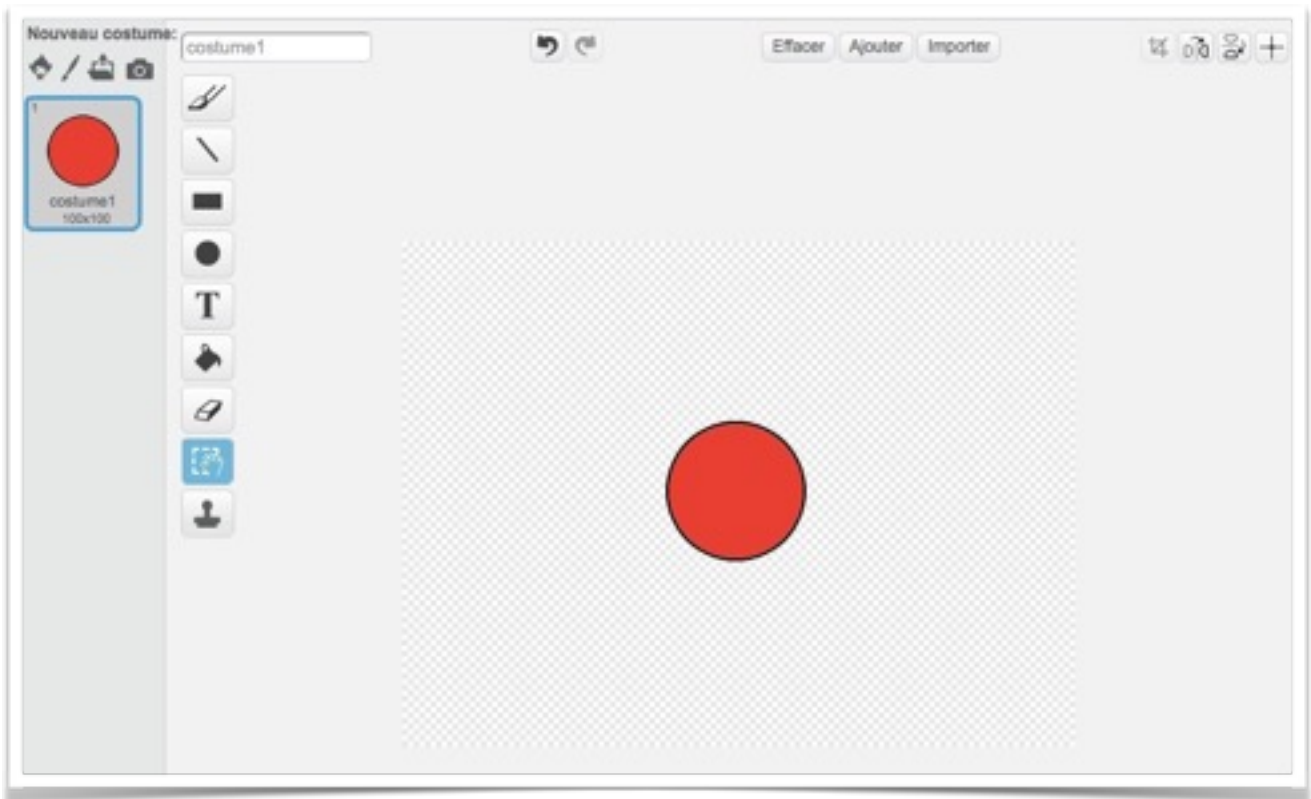

Création d'un labyrinthe



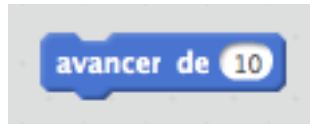
1. Création d'un lutin

Pour le labyrinthe , nous allons créer un nouveau lutin, un disque de couleur. Pour cela nous allons utiliser l'éditeur intégré qui permet de dessiner un lutin.



2. Déplacement du lutin

- * On utilise le bloc **avancer de...** du menu **Mouvement** afin de déplacer le lutin de 10 pixels :



- * Il faut maintenant associer un événement pour déclencher le mouvement. On utilise le bloc **quand... est pressé...** du menu **Evénements** afin de déplacer le lutin de 10 pixels :



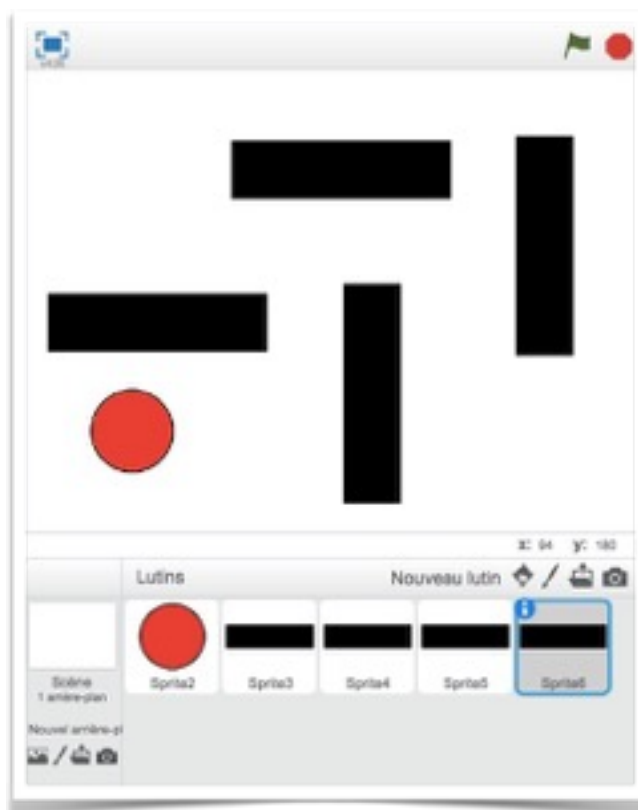
- * Le lutin se déplace suivant son orientation. On utilise le bloc **s'orienter à...** du menu **Mouvement**.



- Tu peux maintenant dupliquer 3 fois ces blocs afin de créer les 3 autres déplacements.

3. Création du labyrinthe

Nous allons créer des lutins rectangulaires de couleur noire¹ pour former notre labyrinthe.



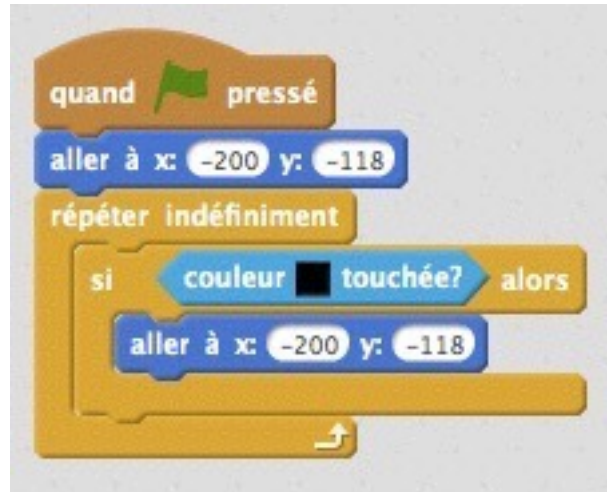
Tu peux également créer des lignes de couleur noire...

¹ On verra après l'importance de la couleur.

3. Création du script

Il faut maintenant écrire le script afin que la balle ne passe pas à travers des blocs.

- Analyse la séquence de blocs ci-dessous :



- Reproduis ce script en trouvant les blocs dans les différents menus.

5. Fin du jeu

Il faut maintenant créer un dernier lutin qui va permettre à l'utilisateur de gagner ! Tu peux également trouver d'autres idées pour améliorer ton jeu (chronomètre, pièges, nouveaux niveaux...).

