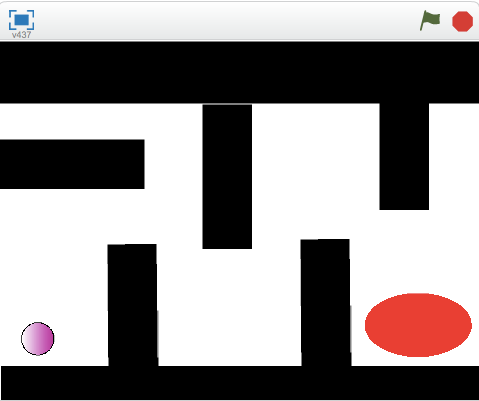
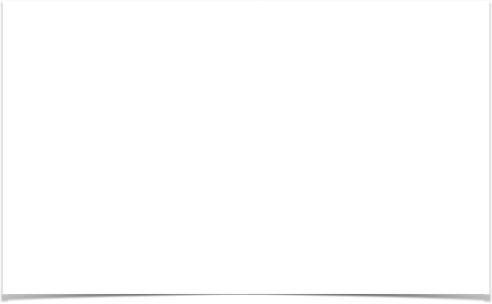
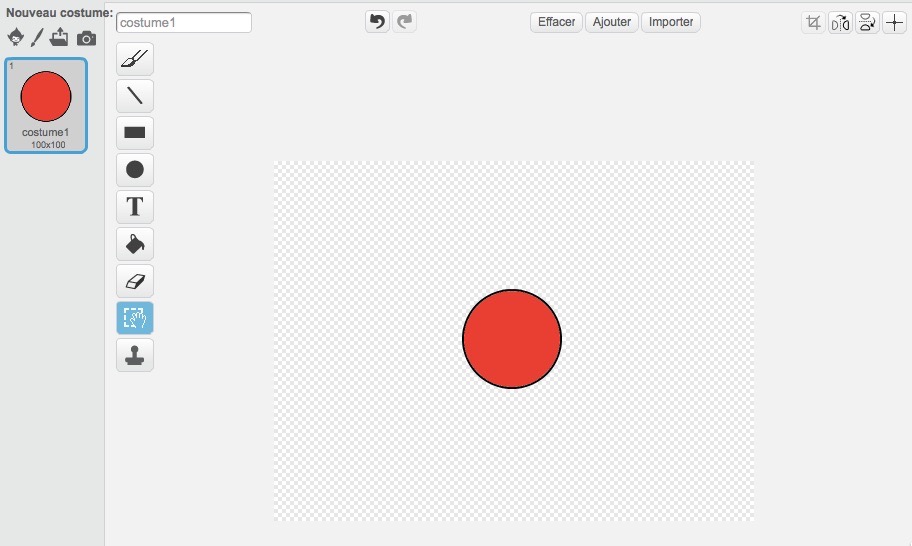
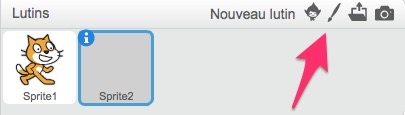
Création d’un labyrinthe



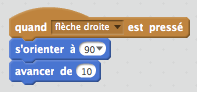
1. Création d’un lutin

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.

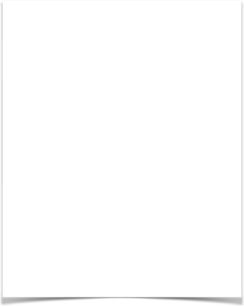
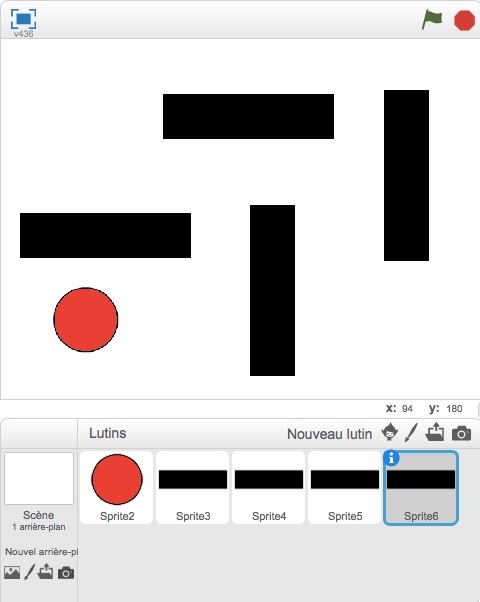


1. Déplacement du lutin

* 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.

1. Création du labyrinthe

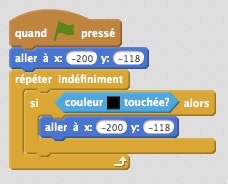
Nous allons créer des lutins rectangulaires de couleur noire[[1]](#footnote-1) pour former notre labyrinthe.



* Tu peux également créer des lignes de couleur noire…

1. Création du script

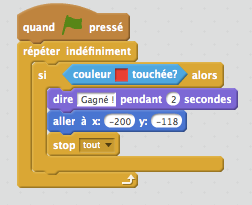
Il faut maintenant écrire le script afin que la balle ne passe pas à travers des blocs.

* Analyse la séquence de blocs ci-dessous :
* Reproduis ce script en trouvant les blocs dans les différents menus.

1. 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…).



1. On verra après l’importance de la couleur. [↑](#footnote-ref-1)