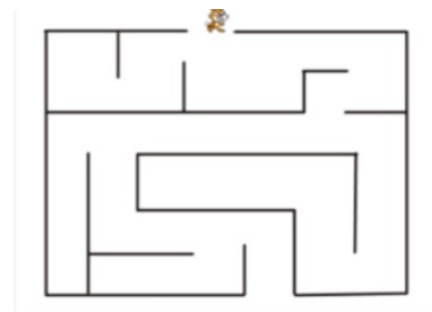


Programmer un jeu de Labyrinthe.

1 a. Ouvrir le logiciel Scratch.

b. Dessiner un nouvel arrière-plan de la scène, par exemple comme ci-contre. On l'appelle « Labyrinthe ».

c. Diminuer la taille du lutin () pour rendre possible ses déplacements dans le labyrinthe.



2 a. À l'aide de la souris, placer le lutin à l'entrée du labyrinthe, repérer les coordonnées de son centre et les reporter dans le début de son script ci-contre.



b. L'événement « Appui sur la flèche droite » du clavier doit provoquer un déplacement du lutin de 1 vers la droite. Compléter le script avec les instructions ci-contre.




c. Prévoir de même les déplacements du lutin à gauche, vers le haut et vers le bas.

d. Lorsque le lutin touche le bord du labyrinthe, on le replace à sa position de départ. Continuer la construction du script en complétant l'instruction ci-contre.



e. Le jeu se termine lorsque le lutin atteint la sortie. Terminer le programme avec les briques ci-contre.




3 Tester le programme obtenu. Pour jouer, mettre la scène en mode plein écran ().

4 Pour aller plus loin

On peut aussi définir un labyrinthe sur le site www.mazegenerator.net.

a. Générer par exemple un labyrinthe carré de taille 15.

Télécharger ce labyrinthe au format PNG dans un dossier.

b. Importer () le labyrinthe comme arrière-plan de la scène.

c. Adapter le labyrinthe à la scène.

