



Fin de partie dans un labyrinthe

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Dans ce programme, le labyrinthe est déjà créé. Tu peux le télécharger directement `labyrinthe2vide.sb2`.

Le but du jeu est d'aller manger le muffin à la sortie du labyrinthe.

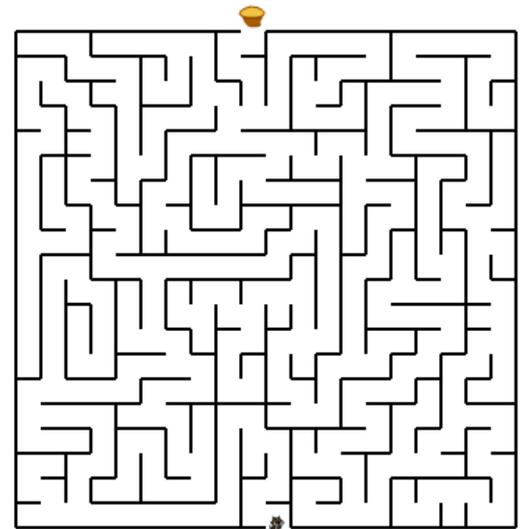
Lorsque le personnage arrive sur le muffin, le jeu s'arrête, le muffin disparaît et un message « Gagné » apparaît sur l'écran.

Création du bloc « Manette »

Aide-toi de la fiche « Déplacements dans un labyrinthe » fais des déplacements de 3 pas à chaque fois seulement.

Script du lutin principal

1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Place ton lutin à l'entrée du labyrinthe.
3. Répète jusqu'à ce que Muffin soit touché :
 - i. Si la couleur noire est touchée alors
 - On se tourne de 180 degrés
 - On avance de 3 pas
 - ii. Insérer le bloc manette
4. Si Muffin est touché, alors envoyer Message 1 à tous.

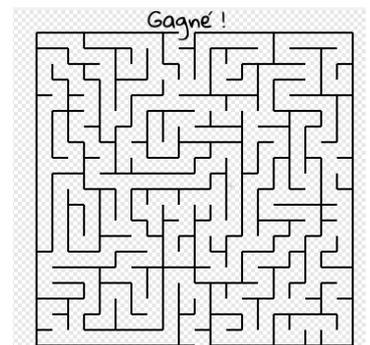


Script du Muffin

- Quand le drapeau vert est cliqué : Montrer.
- Quand je reçois le message1 : Cacher.

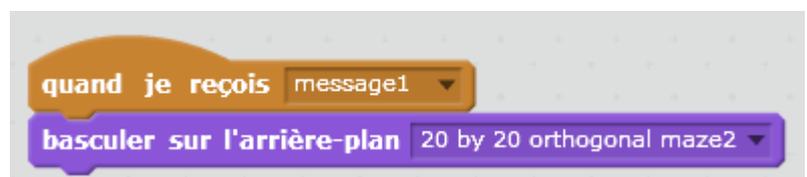
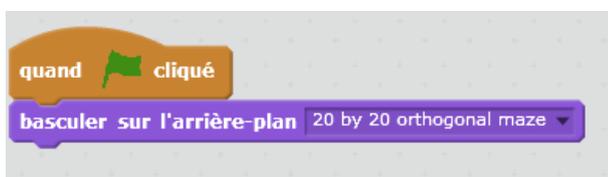
Crée un nouvel arrière-plan

Duplique ton arrière plan et ajoute le message « Gagné ! »



Script de l'arrière-plan

- Quand je reçois Message 1, bascule sur l'arrière-plan avec le message Gagné.
- Quand le drapeau vert est cliqué, bascule sur l'arrière-plan du labyrinthe seulement.



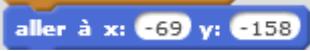


Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Placer le lutin au bon endroit		Aller dans « Mouvement ». Choisis la brique « Aller à ». Mets les valeurs que tu souhaites (pour les trouver place ton lutin et regarde dans le script sa position).
Créer une condition « si un lutin est touché »		Aller dans « Contrôle », choisir la brique « Si... alors...». Aller dans « Capteurs » et insérer « ...touché » dans la condition « si ». Choisir le nom du lutin qui doit être touché pour déclencher l'action.
Envoyer un message		Aller dans « Evènements »