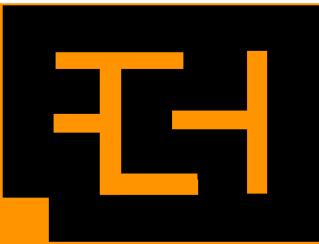
Session 14: Le labyrinthe magique

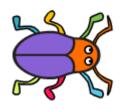
Labyrinthe1: Nous disposons de 4 arrière-plans











et d'un lutin

Dans cette première partie,

- lorsque le drapeau est cliqué,
 - o nous devons voir le premier arrière-plan,
 - le lutin se positionne en x = -207 y = -82 et dit « Niveau1 : Apprenez à piloter la bestiole », puis il dit « Appuyez sur d pour démarrer »
- lorsque l'utilisateur appuie sur d,
 - o l'arrière plan bascule sur le labyrinthe
 - o le lutin se déplace en haut, en bas, vers la droite, vers la gauche suivant

que l'utilateur appuie sur l'une des flèches en haut, en bas, à gauche, à droite. Attention : elle ne doit pas traverser les murs du labyrinthe.

Script de l'arrière plan

```
quand pressé

basculer sur l'arrière-plan Demarrer v

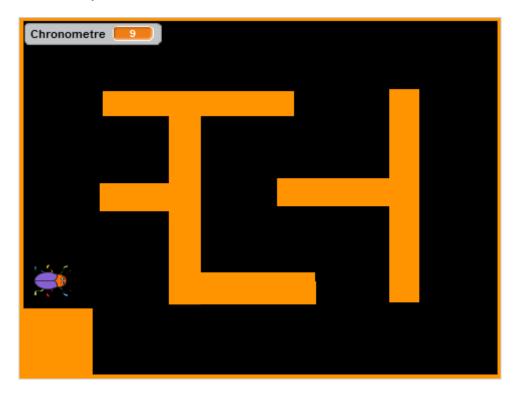
quand d v est pressé

basculer sur l'arrière-plan Labyrinthe v et attendre
```

Script de la blatte

```
quand d ▼ est pressé
quand Pressé
                                                               répéter indéfiniment
aller à x: -207 y: -82
                                                                    touche flèche bas pressée? alors
                                                                    s'orienter à 180▼
dire Niveau 1: apprenez à guider la bestiole! pendant 2 secondes
                                                                    avancer de 5
dire Cliquez sur d pour démarrer pendant 2 secondes
                                                                    si (couleur <mark>touchée?) alo</mark>r
quand d ▼ est pressé
                                                                     avancer de -5
répéter indéfiniment
  si touche flèche haut v pressée? alors
    s'orienter à 0▼
     avancer de 5
       couleur touchée? alors
                                                              quand d 🔻 est pressé
       avancer de -5
                                                              répéter indéfiniment
                                                                    touche flèche gauche v pressée? alors
                                                                   s'orienter à -90▼
                                                                   avancer de 5
                                                                   si couleur touchée? alors
 quand d ▼ est pressé
 répéter indéfiniment
                                                                     avancer de -5
   si touche flèche droite pressée? alors
     s'orienter à 90▼
     avancer de 5
      si (couleur <mark>| touchée?) alo</mark>r
       avancer de -5
```

Labyrinthe2: Nous ajoutons une variable « chronomètre »



Ce chronomètre démarre lorsque l'utilisateur appuie sur la touche d.

Lorsqu'il arrive à 60, le message « Terminer » est envoyé, l'arrière plan doit basculer sur « partie terminée » et tout doit s'arrêter.

Au démarrage la bestiole dit : « Niveau 2 : Nous ajoutons un chronomètre. Le jeu s'arrête au bout d'une minute »

Script de l'arrière plan

```
quand pressé

basculer sur l'arrière-plan Demarrer

basculer sur l'arrière-plan Labyrinthe 
répéter 60 fois

attendre 1 secondes

ajouter à Chronometre 
1

basculer sur l'arrière-plan Partie terminée 
stop tout 

tout
```

Script de la blatte

```
quand d 🔻 est pressé
quand 🦰 pressé
                                                             répéter indéfiniment
aller à x: -207 y: -82
                                                                   touche flèche bas v pressée?
s'orienter à 90▼
                                                                 s'orienter à 180▼
dire Niveau 2: Nous ajoutons un chronomètre pendant 2 secondes
                                                                 avancer de 5
dire Le jeu s'arrète au bout d'une minute pendant 2 secondes
                                                                    couleur touchée? alors
dire Cliquez sur d pour démarrer pendant 2 secondes
                                                                   avancer de -5
quand d 🔻 est pressé
répéter indéfiniment
    touche flèche haut v pressée? alor
    s'orienter à 0▼
    avancer de 5
                                                            quand d 🔻 est pressé
        couleur touchée? alors
       avancer de -5
                                                                  touche flèche gauche v pressée? alor
                                                                 s'orienter à -90▼
                                                                 avancer de 5
                                                                    couleur touchée? alors
 quand d ▼ est pressé
                                                                   avancer de -5
  répéter indéfiniment
       touche flèche droite v pressée?
      s'orienter à 90▼
      avancer de 5
        couleur 📙 touchée? 🔰 alors
        avancer de -5
```

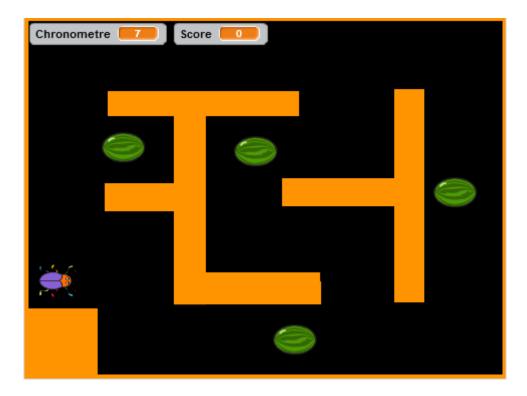
Labyrinthe3: Nous ajoutons un lutin « pasthèque » et une variable « Score ».



Lorsque la bestiole touche la pasthèque, celle-ci disparait, un point est ajouté au score. La pasthèque réapparait au bout de 5 à 10 secondes (nombre aléatoire).

Lorsque le script de la pasthèque est au point, dupliquer la pasthèque 3 fois et placer les nouvelles pasthèques à différents endroits du labyrinthe.

Au démarrage la bestiole dit : « Niveau 3 : Des pasthèques ... miam ! »



Script de l'arrière plan

```
quand pressé

basculer sur l'arrière-plan Demarrer mettre Chronometre à 0

mettre Score à 0

basculer sur l'arrière-plan Labyrinthe répéter 60 fois

attendre 1 secondes

ajouter à Chronometre 1

envoyer à tous Terminer 

basculer sur l'arrière-plan Partie terminée restorted.
```

Script de la blatte (sans les scripts de traitement des flèches)

```
quand pressé

aller à x: -207 y: -82

cacher

s'orienter à 90

montrer

dire Niveau 3: des pasthèques... miam!!! pendant 2 secondes

dire Cliquez sur d pour démarrer pendant 2 secondes
```

Script d'une pasthèque

```
quand je reçois Terminer v quand pressé

cacher

cacher

répéter indéfiniment

si Blatte touché? alors

ajouter à Score v 1

cacher

attendre nombre aléatoire entre 5 et 10 secondes

montrer
```

<u>Labyrinthe 4</u>: Lorsque le score arrive à 10 (avant que la minute ne soit écoulée), le message « gagner » est envoyé.

L'arrière-plan « Gagner » est affiché et tout s'arrête

Au démarrage la bestiole dit : « Niveau 4 : Il faut manger au moins 10 pastèques pour gagner »

Script de l'arrière plan

```
quand pressé

duand je reçois gagner 

basculer sur l'arrière-plan Demarrer 

basculer sur l'arrière-plan Gagner 

stop tout 

stop tout 

basculer sur l'arrière-plan Cagner 

prépéter 60 fois

attendre 1 secondes

ajouter à Chronometre 

envoyer à tous Terminer 

basculer sur l'arrière-plan Partie terminée 

stop tout 

stop tout 

basculer sur l'arrière-plan Partie terminée 

stop tout 

stop tout 

prépéter 60 fois
```

Script de la blatte (sans les scripts de traitement des flèches)

```
quand je reçois Terminer v quand je reçois gagner v cacher

aller à x: -207 y: -82

s'orienter à 90

montrer

dire Niveau 4: Il faut manger au moins 10 pastèques pour gagner pendant 4 secondes

dire Cliquez sur d pour démarrer pendant 2 secondes
```

6

Script d'une pasthèque

```
quand je reçois Terminer
                            quand 🦊 pressé
                                                   quand je reçois gagner 🔻
                                                   cacher
                            cacher
quand d v est pressé
montrer
  épéter indéfiniment
      Blatte touché? alors
     ajouter à Score 🔻 🚺
        Score = 10 alors
       envoyer à tous gagner
     cacher
              nombre aléatoire entre 5 et 10 secondes
     montrer
                 (ئـ
```

<u>Labyrinthe 5</u>: Nous rajoutons un lutin « mur1 » que l'on positionne sur la branche inférieure du labyrinthe, de façon à fermer le trou à droite. Ce mur apparait et disparrait de façon aléatoire entre 2 et 5 secondes.

Lorsque le script de ce lutin fonctionne bien, le dupliquer. Placer ce deuxième mur sur la branche supérieur du labyrinthe de façon à ce qu'il ferme le trou en haut à droite.

Au démarrage la bestiole dit : « Niveau 5 : Attention ! Des murs se ferment»

Les scripts de l'arrière plan et des pasthèques sont identiques à ceux du labyrinthe4.

Dans le script de la blatte seul le texte dit au démarrage, change.

Script d'un mur

```
quand je reçois Terminer quand pressé quand je reçois gagner cacher

quand d est pressé
cacher

répéter indéfiniment

attendre nombre aléatoire entre 2 et 5 secondes
montrer
attendre nombre aléatoire entre 2 et 5 secondes
cacher
```

