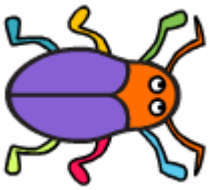
Session 14 : Le labyrinthe magique

<u>Labyrinthe1</u> : Nous disposons de 4 arrière-plans

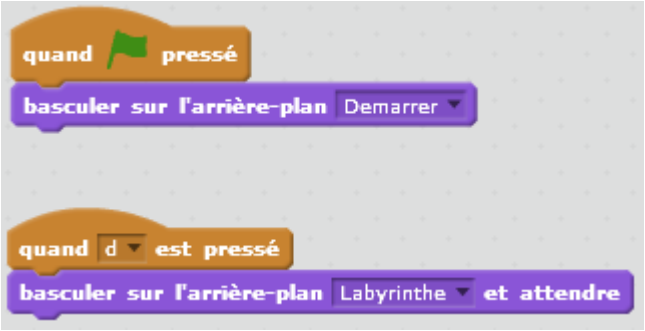
et d'un lutin 

Dans cette première partie,

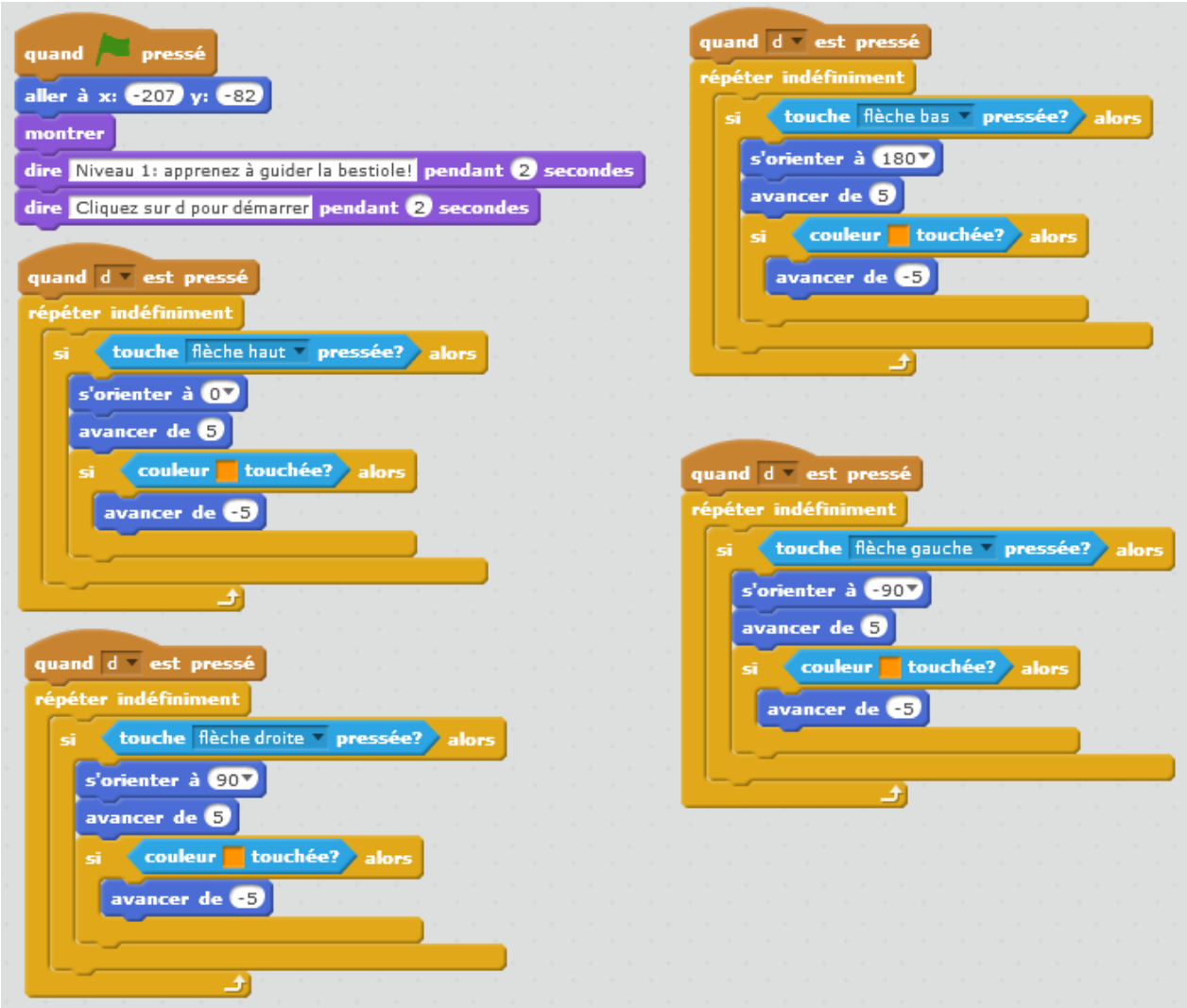
- lorsque le drapeau est cliqué,
  - nous devons voir le premier arrière-plan,
  - le lutin se positionne en x = -207 y = -82 et dit « Niveau1 : Apprenez à piloter la bestiole », puis il dit « Appuyez sur d pour démarrer »
- lorsque l'utilisateur appuie sur d,
  - l'arrière plan bascule sur le labyrinthe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

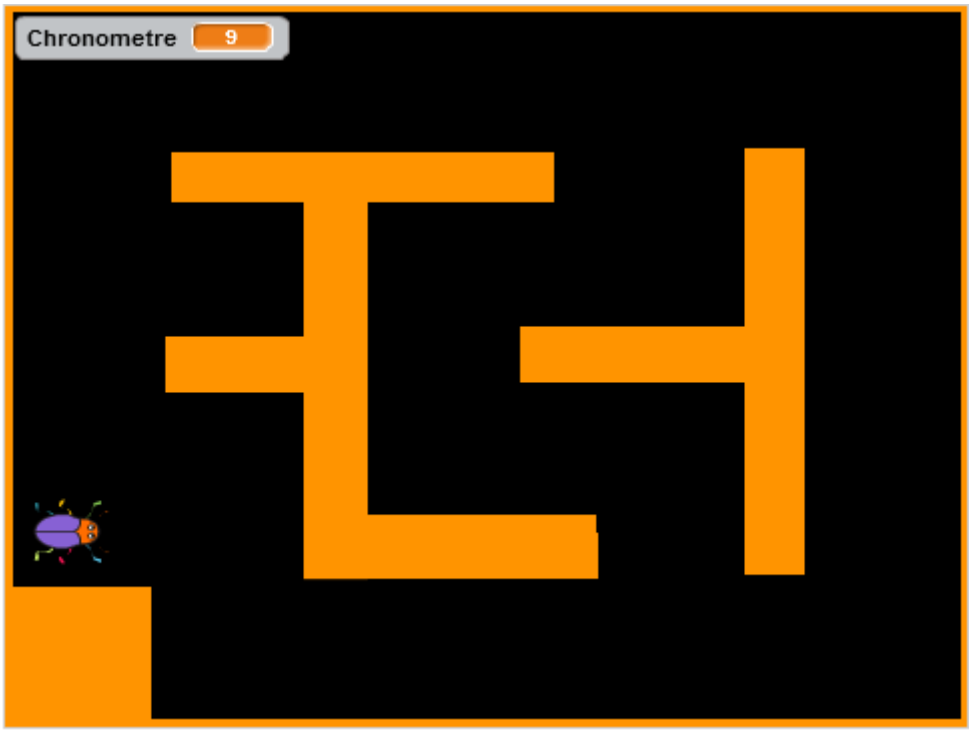
Script de l'arrière plan



Script de la blatte



<u>Labyrinthe2</u> : Nous ajoutons une variable « chronomètre »



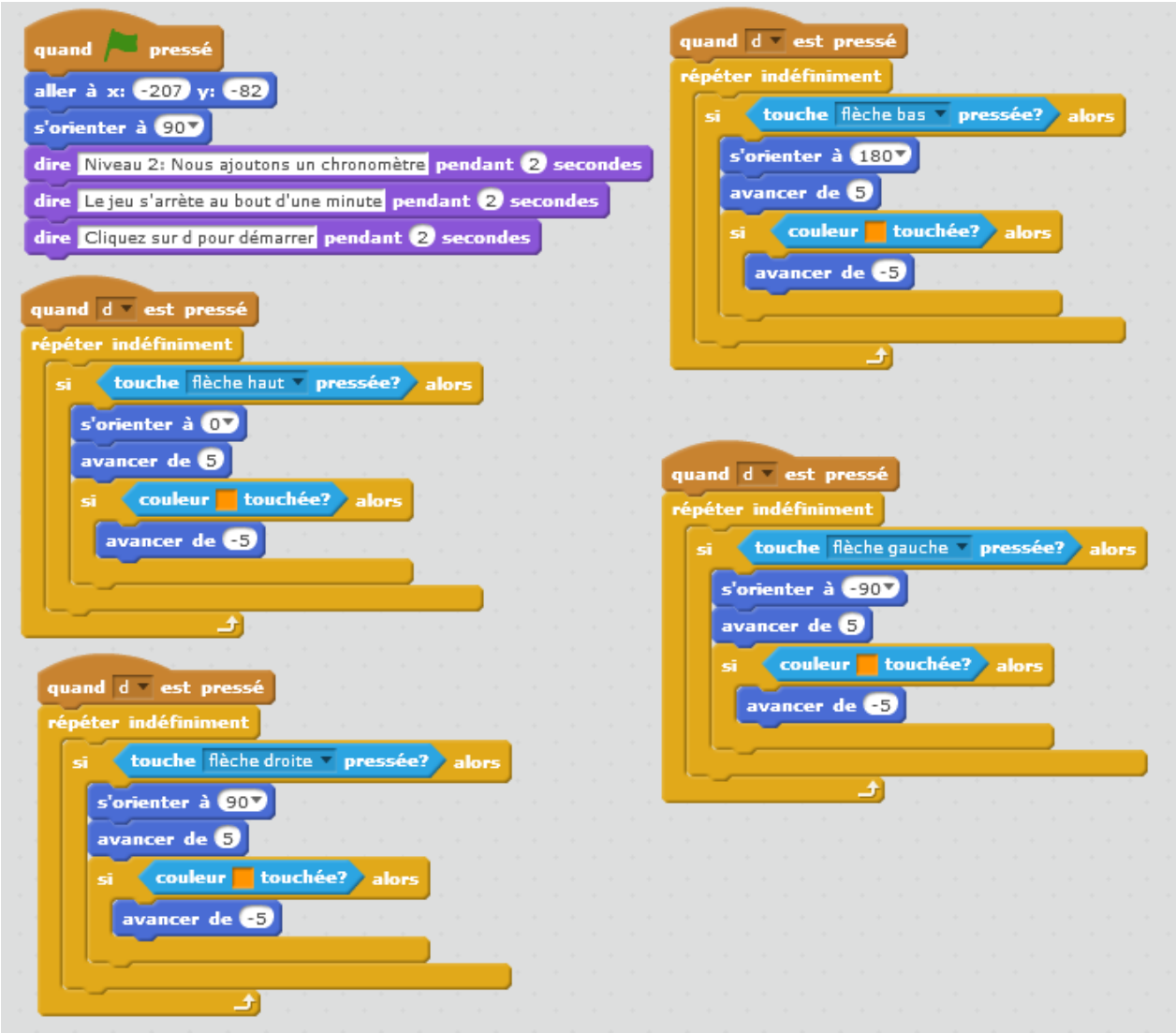
Ce chronomètre démarre lorsque l'utilisateur appuie sur la touche d.

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

Script de la blatte

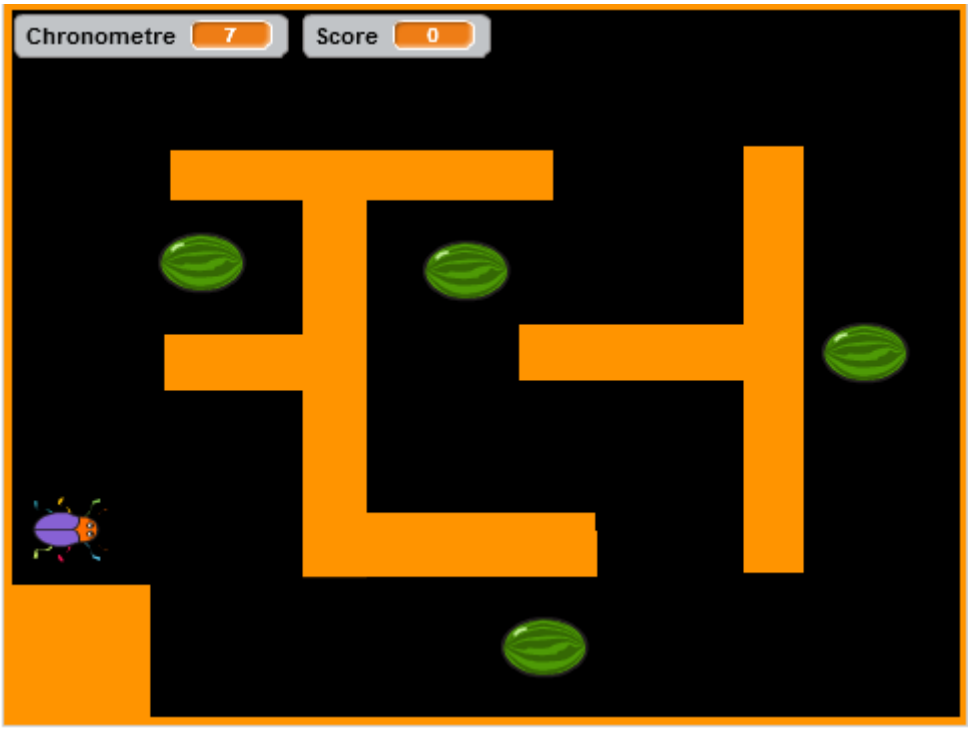


<u>Labyrinthe3</u> : Nous ajoutons un lutin « pasthèque » et une variable « Score ».

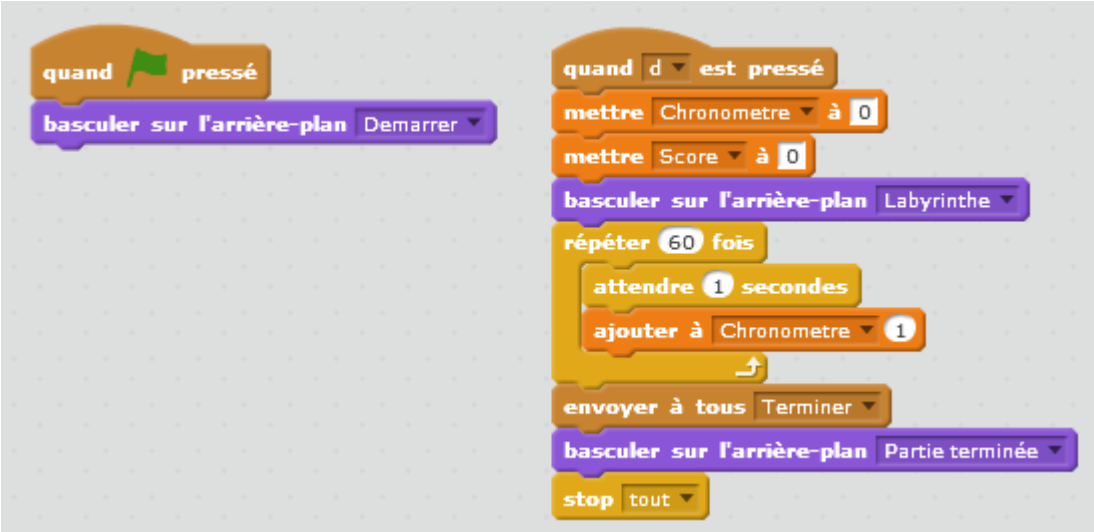
Lorsque la bestiole touche la pasthèque, celle-ci disparait, un point est ajouté au score. La pasthèque réapparait au bout de 5 à 10 secondes (nombre aléatoire).

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

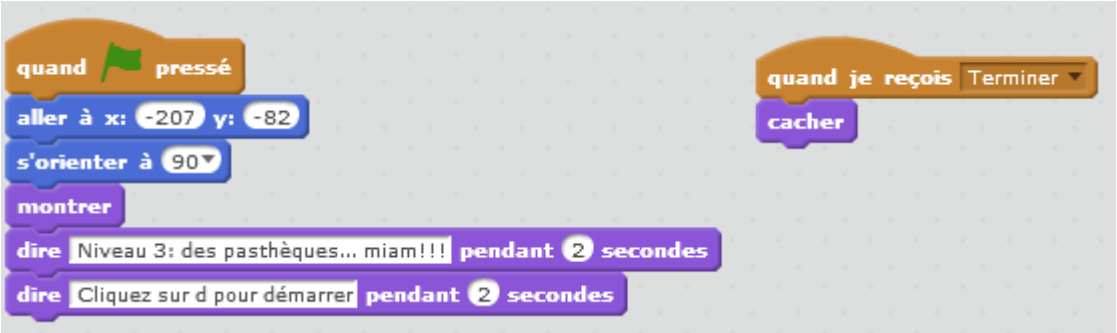
Au démarrage la bestiole dit : « Niveau 3 : Des pasthèques … miam ! »



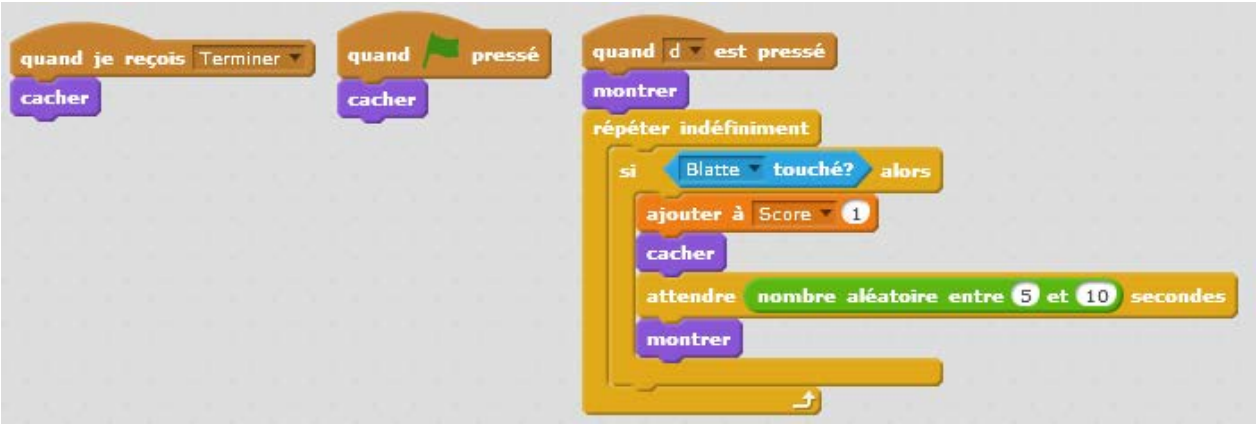
Script de l'arrière plan



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



Script d'une pasthèque



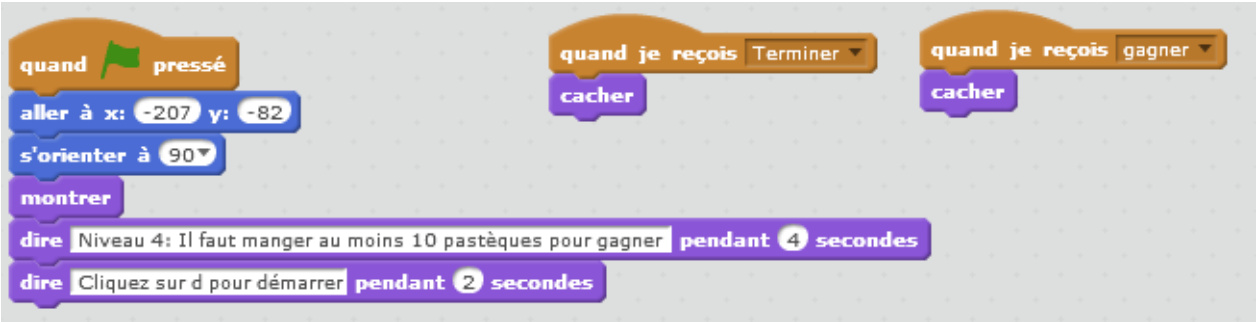
<u>Labyrinthe 4</u> : Lorsque le score arrive à 10 (avant que la minute ne soit écoulée), le message « gagner » est envoyé.

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

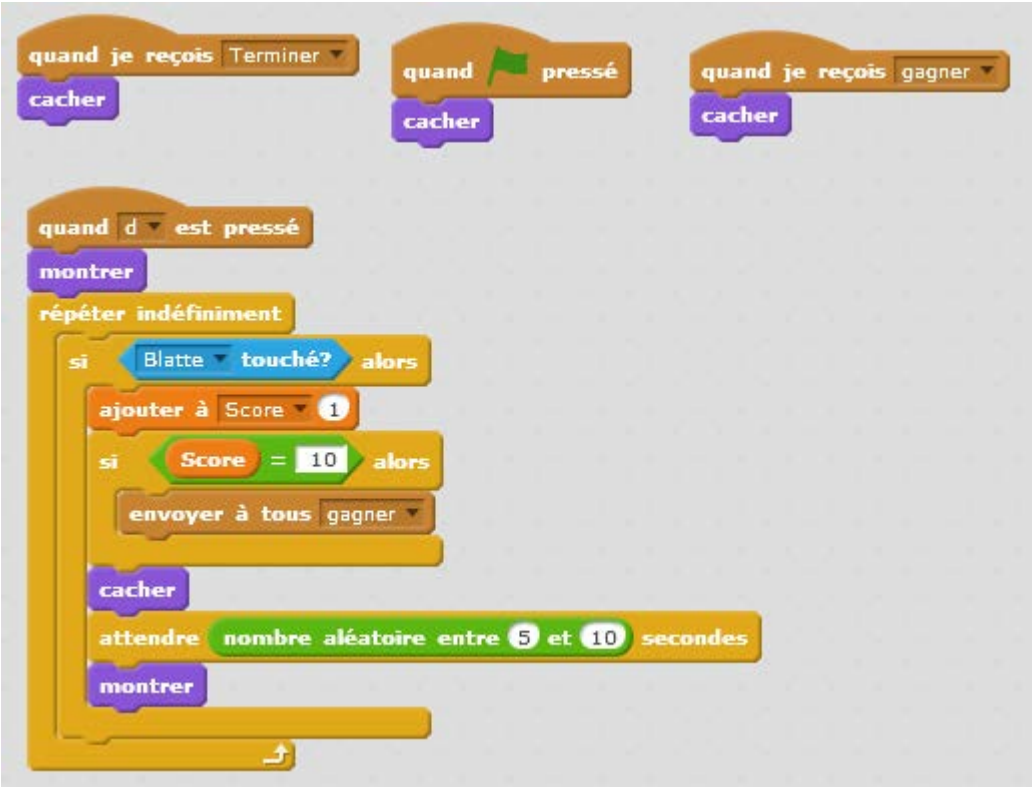
Au démarrage la bestiole dit : « Niveau 4 : Il faut manger au moins 10 pastèques pour gagner »

Script de l'arrière plan

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



Script d'une pasthèque

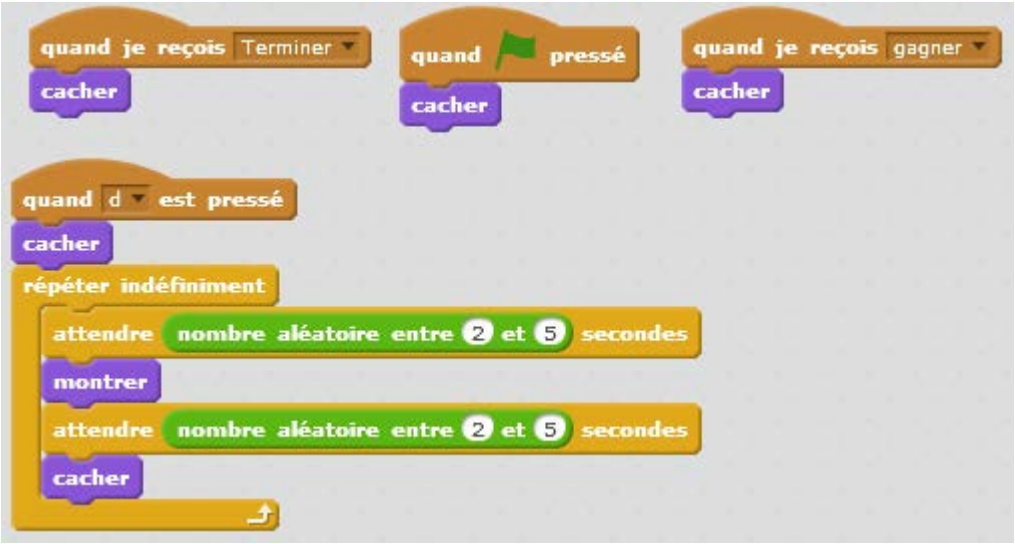
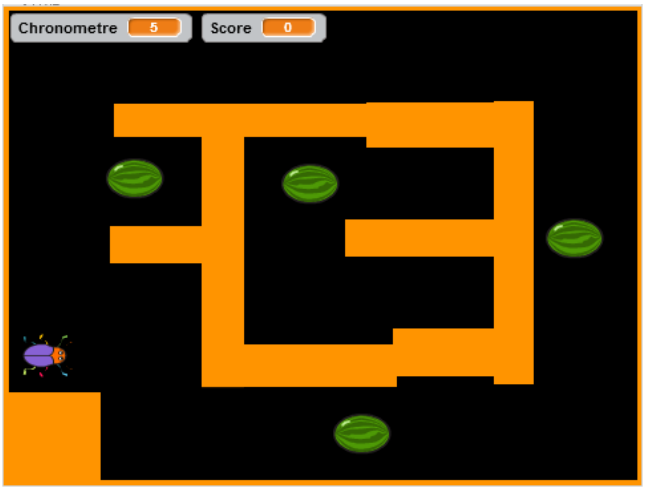
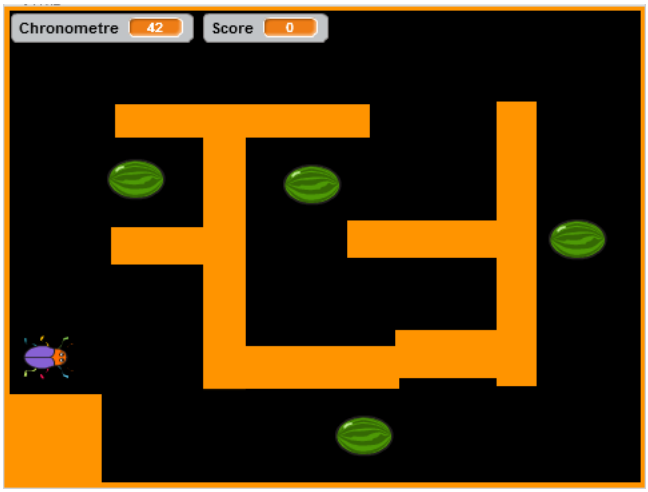
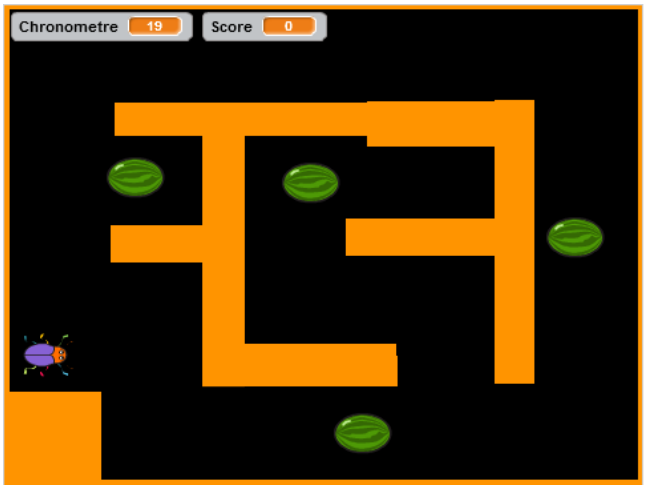
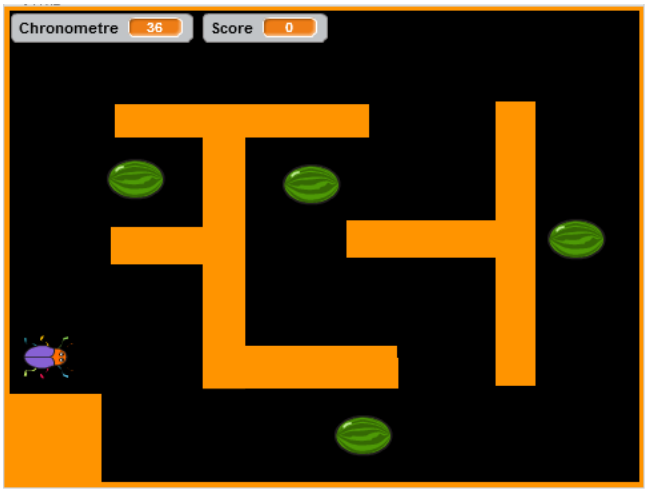


<u>Labyrinthe 5</u> : Nous rajoutons un lutin « mur1 » que l'on positionne sur la branche inférieure du labyrinthe, de façon à fermer le trou à droite. Ce mur apparait et disparrait de façon aléatoire entre 2 et 5 secondes.

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