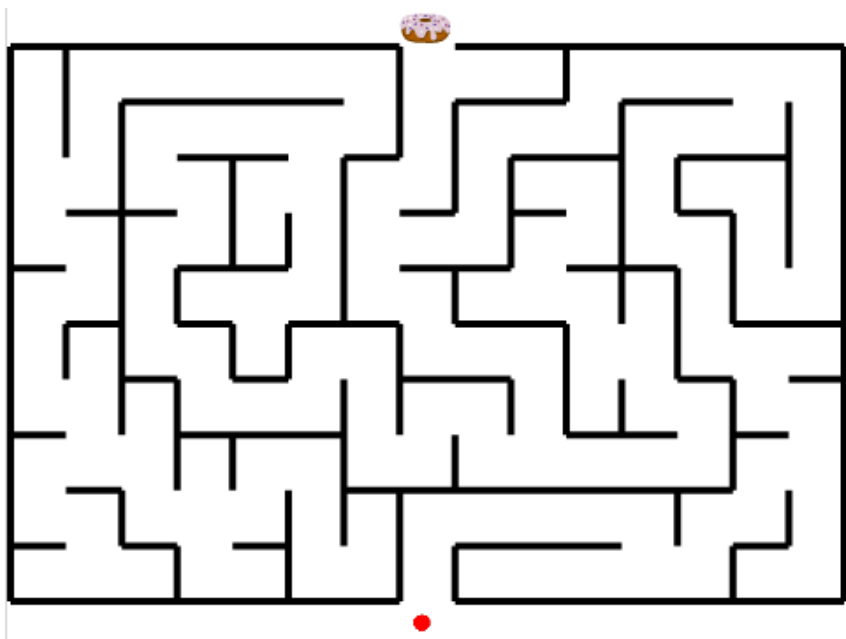




L'IDÉE DU JEU



Il s'agit ici d'un jeu de labyrinthe, le but est donc d'atteindre le donuts en haut de l'écran. Pour cela il faut déplacer le lutin rouge à l'aide des flèches du clavier.

Mais attention, il ne faudra pas toucher les murs du labyrinthe !

STRUCTURE GRAPHIQUE DU JEU

Maze Generator

Create a random maze by clicking "Generate". If you would like to print it, you will get best results by downloading and printing the PDF file. (The PDF file will contain the solution on the second page.)

Style:

Width: (2 to 200 cells)

Height: (2 to 200 cells)

Starts at:

Advanced settings

E: (0 to 100)

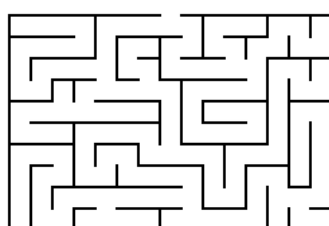
R: (0 to 100)

☐ Always use PNG

About Help Examples Donate

1,239 people like this. Be the first of your friends.

15 by 10 orthogonal maze



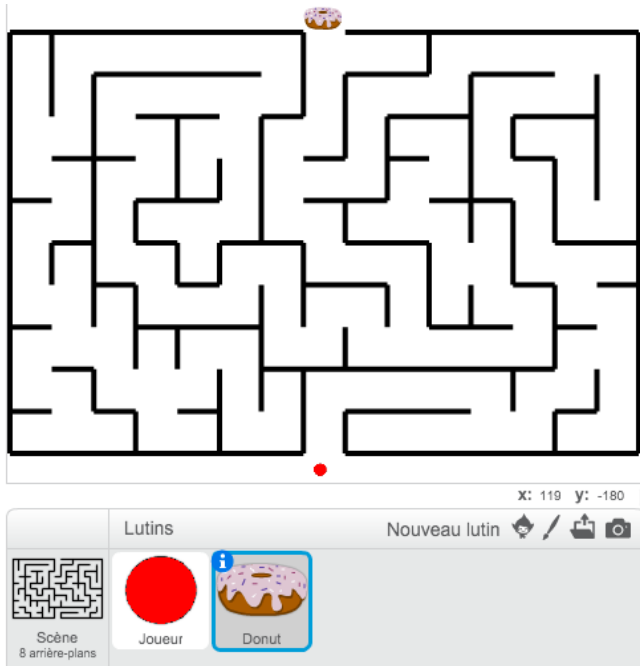
Copyright © 2016 JGB Service

Rendez-vous sur le site <http://www.mazegenerator.net/> pour générer automatiquement le labyrinthe.

Quelques options :

Largeur (Width), Hauteur (Height), ...

Et terminez par exporter votre image en SVG.



1

Ajoutez l'arrière plan (le fichier .svg du labyrinthe)

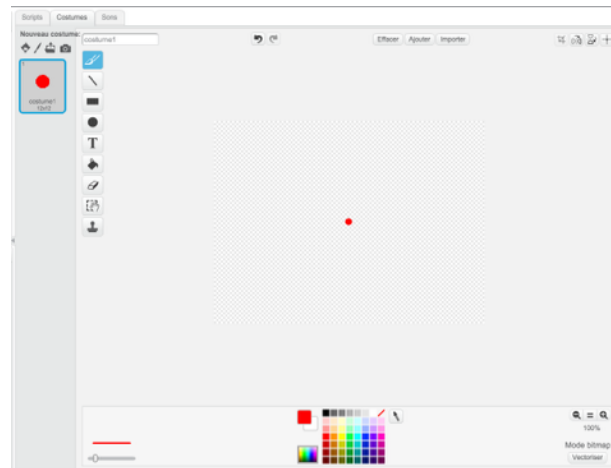
2

Ajoutez un nouveau lutin (le cadeau) depuis la bibliothèque scratch

3

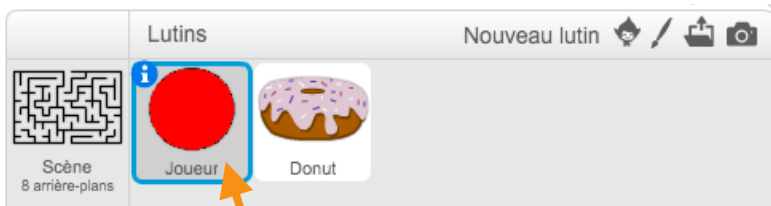
Créez un nouveau lutin (le rond rouge) à l'aide de l'éditeur graphique

Attention à bien centrer votre image !



Pensez à renommer les lutins, ce qui facilitera l'écriture et la relecture du programme

LE PROGRAMME



1

Commencez par le programme qui permet de déplacer le joueur via les flèches du clavier



Permet de positionner le joueur en haut de l'écran

Conditions pour chaque flèches

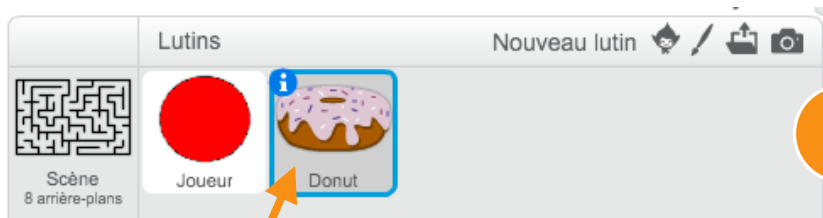
Arrêter la possibilité de déplacer le lutin si la couleur noire est touchée

Les murs du labyrinthe sont noirs, profitons de cela ...



2

Continuez ensuite pour que le programme vérifie si le joueur ne touche pas les murs



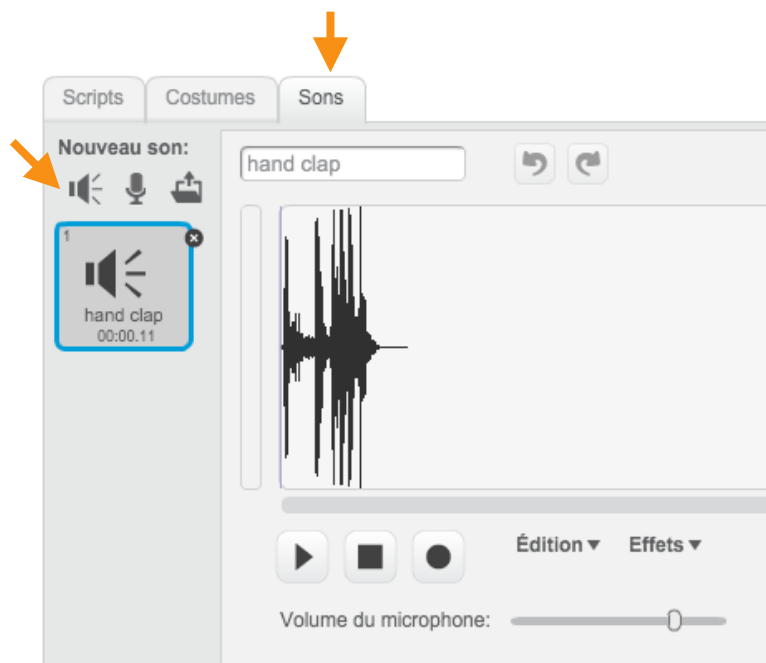
3

Terminez par la programmation du cadeau d'arrivée



Si le joueur (rond rouge) touche le cadeau

Jouer 10 fois le son hand clap (applaudissements disponibles dans la bibliothèque son de scratch)



Bonne partie ...

