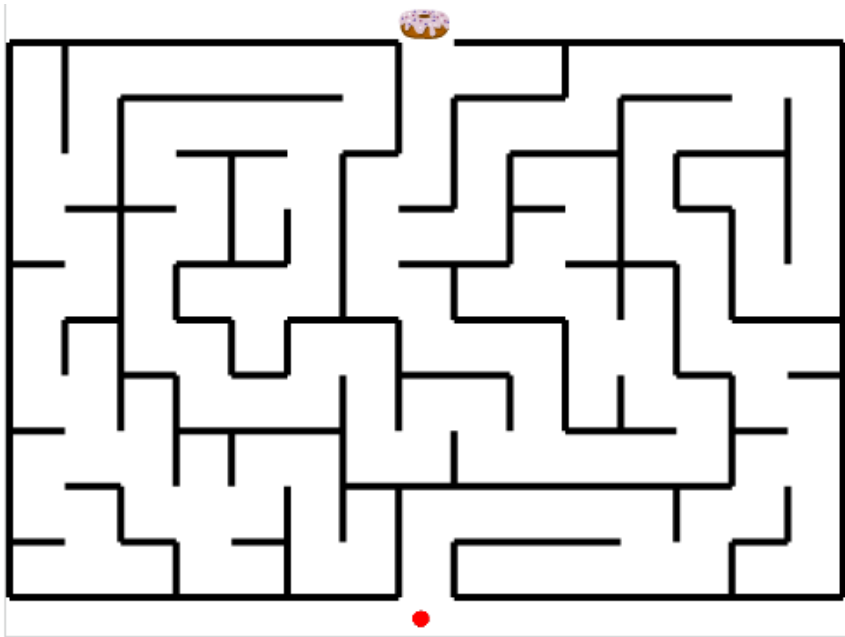


## Premier jeu avec Scratch

# SCRATCH



## 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.)

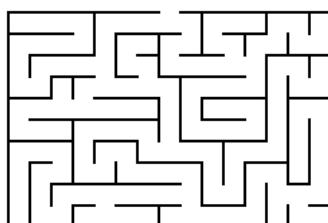
Style:    
Width:  (2 to 200 cells)   
Height:  (2 to 200 cells)   
Starts at:

Advanced settings   
E:  (0 to 100)   
R:  (0 to 100)   
 Always use PNG

[About](#) [Help](#) [Examples](#) [Donate](#)

[Like](#) [Share](#) 1,239 people like this. Be the first of your friends.

15 by 10 orthogonal maze



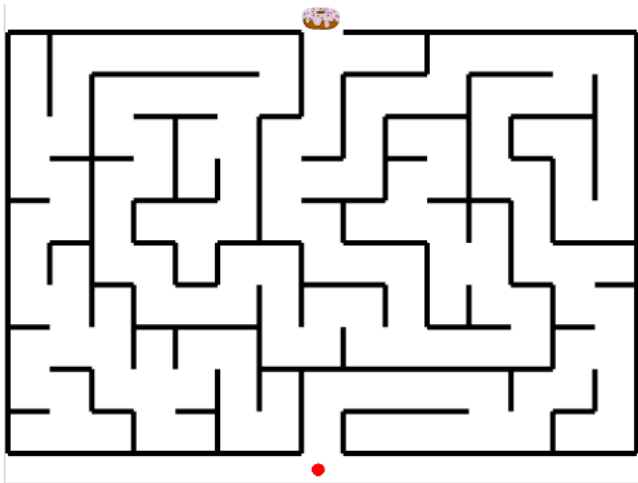
Copyright © 2016 JGB Service

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

Quelques options :

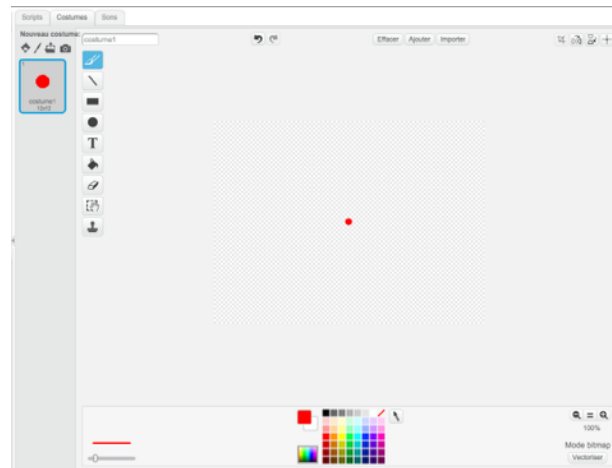
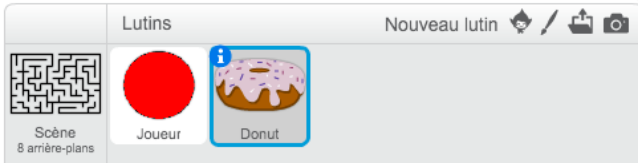
Largeur (Width), Hauteur (Height), ...

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

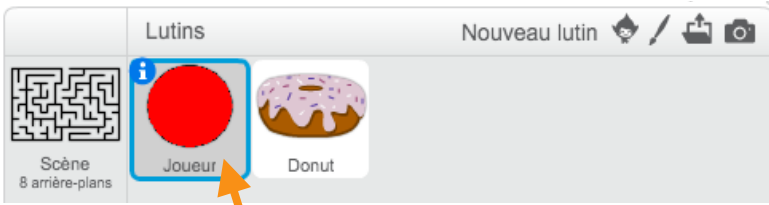


3 Créez un nouveau lutin (le rond rouge) à l'aide de l'éditeur graphique  
**Attention à bien centrer votre image !**



*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

```
quand cliqué
  aller à x: 15 y: -169
  répéter indéfiniment
    si touche flèche droite pressée? alors
      ajouter 5 à x
    si touche flèche gauche pressée? alors
      ajouter -5 à x
    si touche flèche haut pressée? alors
      ajouter 5 à y
    si touche flèche bas pressée? alors
      ajouter -5 à y
    si couleur noire touchée? alors
      stop ce script
```

Permet de positionner le joueur en haut de l'écran

Conditions pour chaque flèches

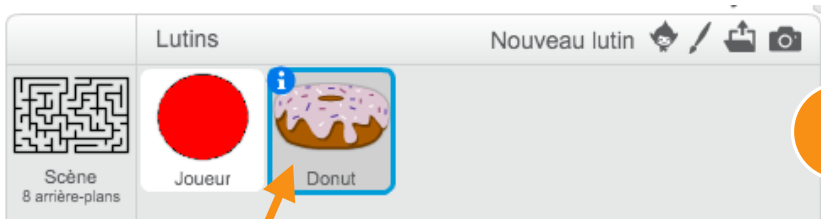
Arrêter la possibilité de déplacer le lutin si la couleur noire est touchée

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



```
quand cliqué
  répéter indéfiniment
    si couleur noire touchée? alors
      dire Perdu pendant 1 secondes
```

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



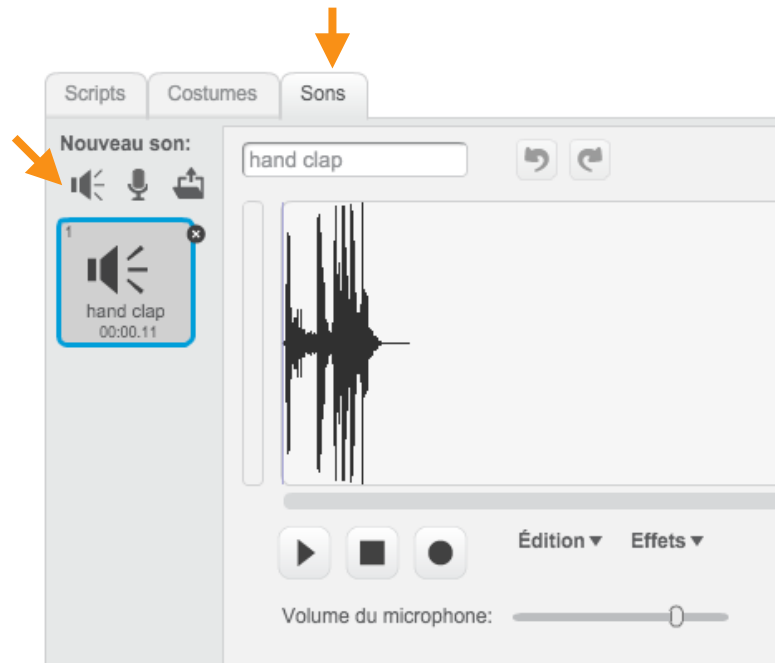
3 Terminez par la programmation du donut d'arrivée

```

    quand cliqué
    répéter indéfiniment
    si joueur touché? alors
    répéter 10 fois
    jouer le son pop
    faire une pause pour 0.5 temps
    stop tout
  
```

← Si le joueur (rond rouge) touche le donut

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



**Bonne partie ...**

