


## 2ème activité avec Scratch 2

### Réaliser un jeu de labyrinthe.

1) Ouvrir le logiciel Scratch2 et choisir un nouveau lutin dans la bibliothèque (ici un chat).

Vous pouvez supprimer le chat (clic droit, supprimer)

Pour changer la taille de votre lutin, cliquer dessus. Ensuite cliquez sur  et redimensionnez.

2) Dans la partie « Script » de ce lutin, déplacez les blocs comme ci-dessous :

en haut de la page

quand flèche droite est cliqué  
s'orienter à 90  
ajouter 10 à x

quand flèche haut est cliqué  
s'orienter à 0  
avancer de 10

quand flèche gauche est cliqué  
s'orienter à -90  
avancer de 10

quand flèche bas est cliqué  
s'orienter à 180  
avancer de 10

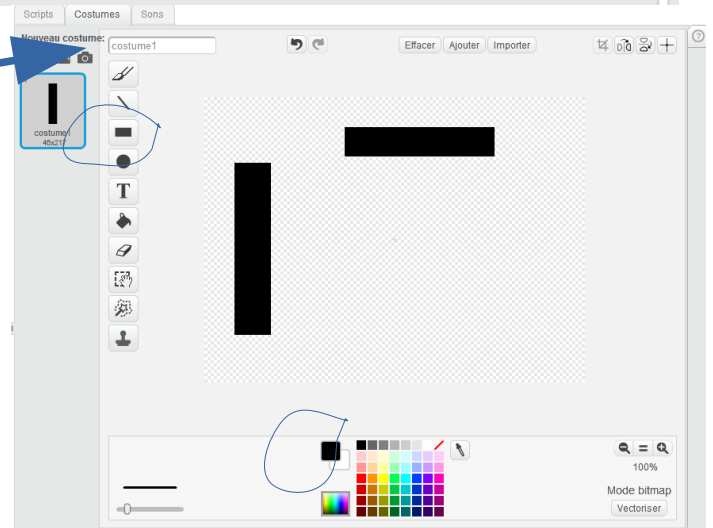
quand drapeau cliqué  
répéter indéfiniment  
si labyrinthe touché? alors  
tourner de 180 degrés  
ajouter -5 à x  
rebondir si le bord est atteint

3) Utilisez l'outil « Dessinez un nouveau lutin » pour créer le labyrinthe de votre choix.



4) Utilisez l'outil Rectangle plein et dessinez un labyrinthe :

Renommez ce lutin sous le nom « labyrinthe »



5) Revenez sur le script de votre lutin et testez votre programme.

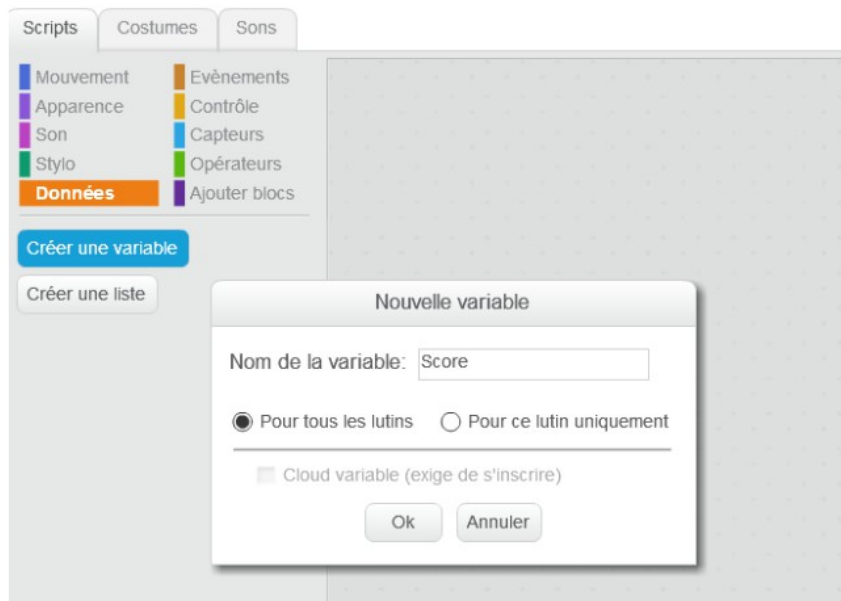
Renommez votre lutin 1 (ici le chat) en le nommant « Joueur ».

6) Insérez des lutins représentant de la nourriture et mettre à la bonne taille : Renomme ce lutin. Ex : donuts.

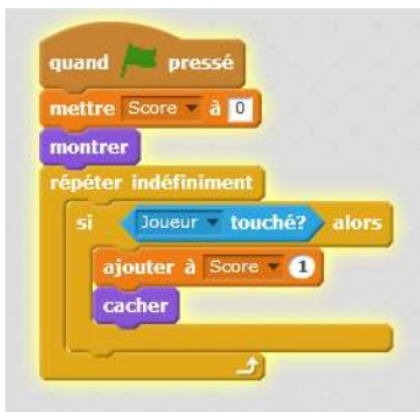


7) Dans la partie Script de ce lutin (donuts), effectue les étapes ci-dessous permettant de donner un score et de cacher la nourriture lorsqu'elle est touchée.

1. Clique sur le bouton "Données" et "Créer une variable" et choisis le nom "Score". Clique sur "Ok."



2



Clique sur le drapeau vert et essaye ton programme. Quand le joueur touche le beignet, le beignet disparaît et le score augmente de 1.  
Clique de nouveau sur le drapeau vert : ton score revient à 0 et la nourriture sera de nouveau visible.

- 3 Effectue un clic droit sur le lutin « Donuts » et clique sur Dupliquer. Tu obtiendras ainsi plusieurs fois le même lutin accompagné du script.

