

MISSION N°51

LABYRINTHE

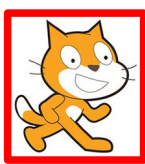
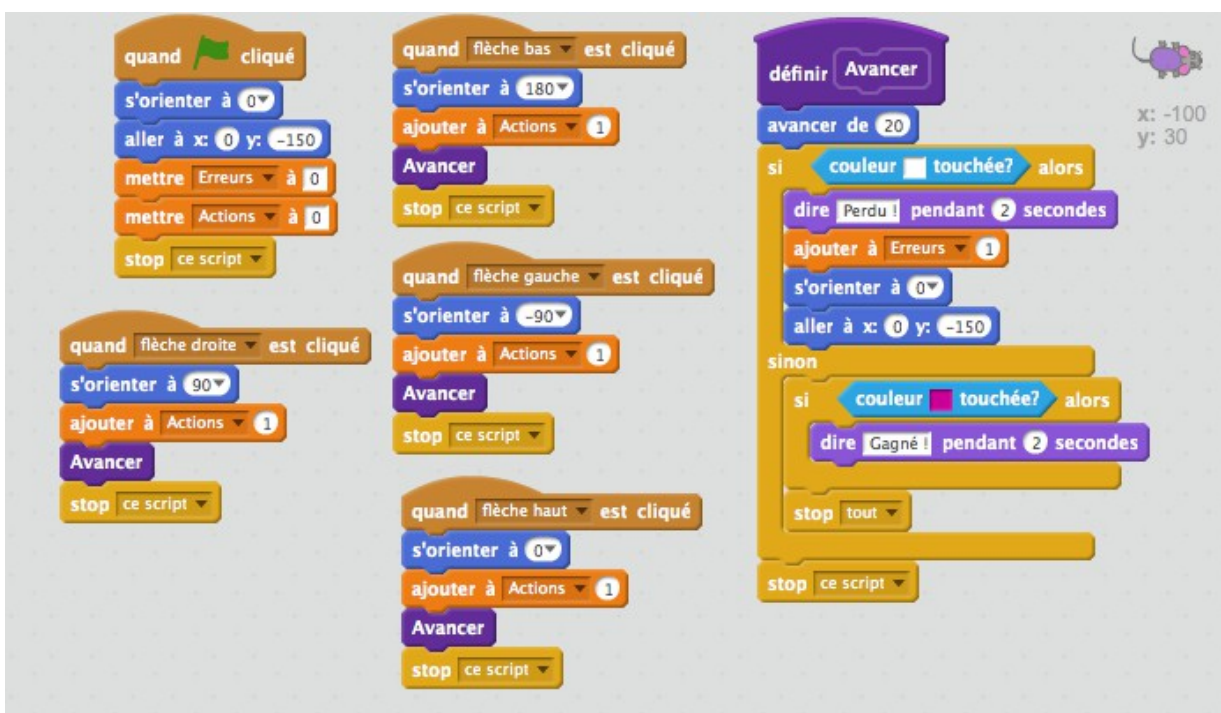
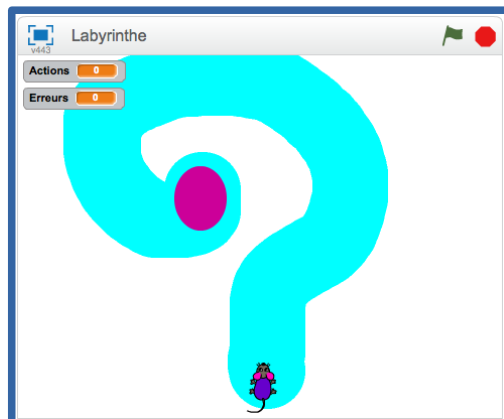
La souris doit atteindre son but, on la déplace avec les flèches du clavier. Si elle touche les bords, c'est perdu. Un compteur affiche le nombre d'erreurs.

Déplacement - Variables - Procédures - Actions clavier.



<http://acver.fr/laby>

UNE CORRECTION



SCRATCH



MISSION N°51

UNE AIDE

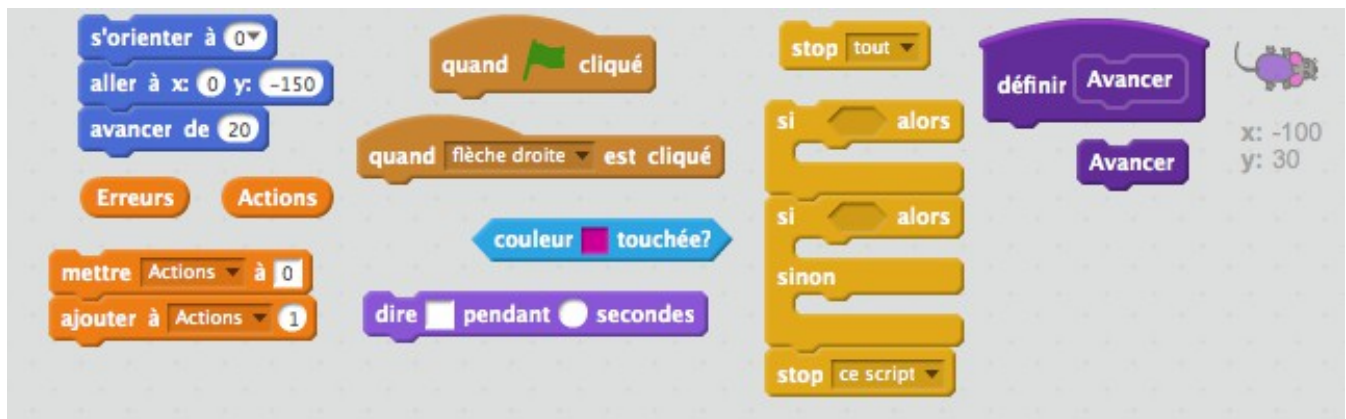
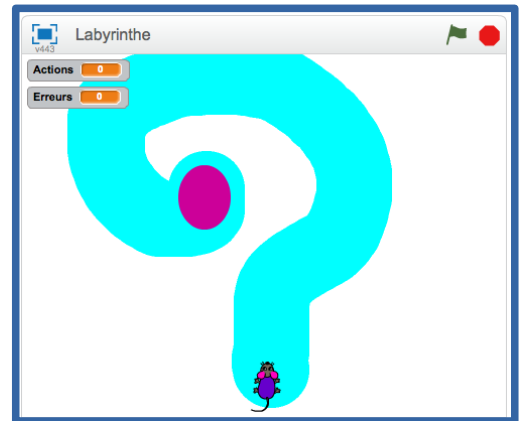
LABYRINTHE

La souris doit atteindre son but, on la déplace avec les flèches du clavier. Si elle touche les bords, c'est perdu. Un compteur affiche le nombre d'erreurs.

Déplacement - Variables - Procédures - Actions clavier.



<http://acver.fr/laby>



SCRATCH

MISSION N°51

LABYRINTHE

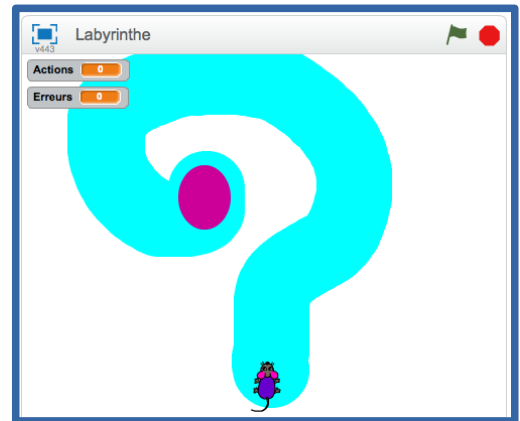
La souris doit atteindre son but, on la déplace avec les flèches du clavier. Si elle touche les bords, c'est perdu. Un compteur affiche le nombre d'erreurs.

Déplacement - Variables - Procédures - Actions clavier.



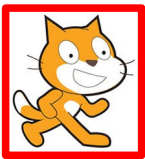
<http://acver.fr/laby>

UN COUP DE POUCE



CONSEILS

- Choisir le lutin.
- Dessiner l'arrière-plan (le labyrinthe et le but).
- Définir une variable pour le nombre d'erreurs et une pour le nombre de pas du lutin.
- Définir la situation initiale : position du lutin, mise à zéro des 2 variables.
- Définir un bloc « avancer » pour le lutin, dans lequel seront gérés les contacts au bord du circuit et au but.
- Définir les touches clavier pour le déplacement du lutin.



SCRATCH