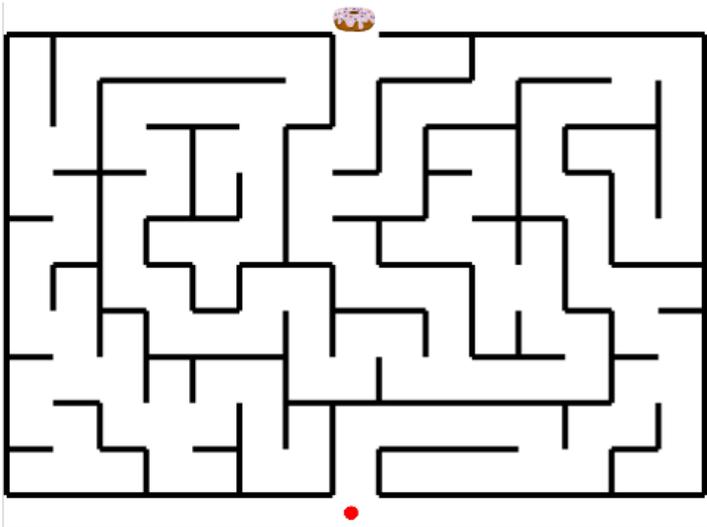


SCRATCH



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

Shape: Rectangular

Style: Orthogonal (Square cells)

Width: 15 (2 to 200 cells)

Height: 10 (2 to 200 cells)

Inner width: 0 (0 or 2 to width - 2 cells)

Inner height: 0 (0 or 2 to height - 2 cells)

Starts at: Top

Advanced: E: 100 (0 to 100), R: 100 (0 to 100)

Like Share 5.6K people like this. Sign Up to see what your friends like.

About Help Examples Donate Commercial use How tos

Generate

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

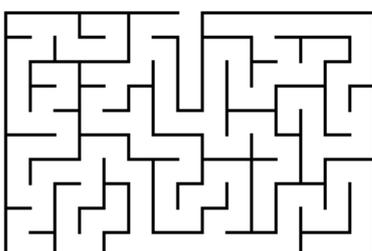
Quelques options :

Largeur (Width) : 15, Hauteur (Height) : 10, Advance : 100...

Cliquez sur Generate.

15 by 10 orthogonal maze

Solution As lines Download



Et terminez par télécharger (download) votre image en SVG.

Accéder à Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/#editor>

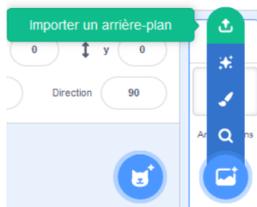
1

Commencez par supprimer le lutin « **Sprite 1** »



2

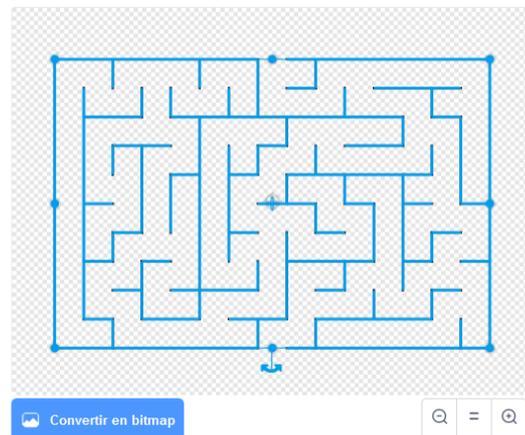
Ajoutez l'arrière plan (le fichier .svg du labyrinthe)



3

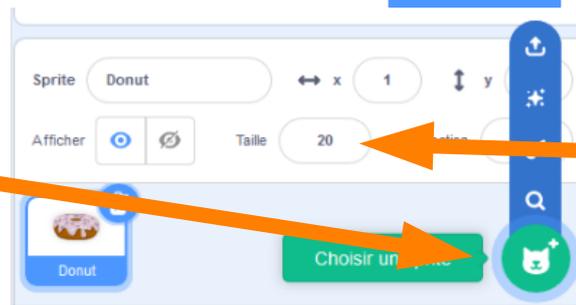
Adaptez ses dimensions à l'aide de l'éditeur graphique

Attention à bien centrer votre image !



4

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



Modifier sa taille (20)

5

Créez un nouveau lutin (le rond rouge)



Utilisez le pinceau de l'éditeur graphique.



Choisissez la couleur et la taille (20), puis un simple clic suffit.

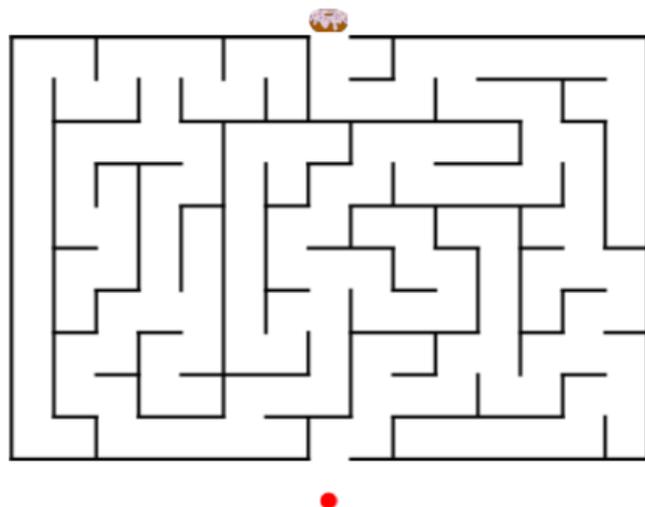
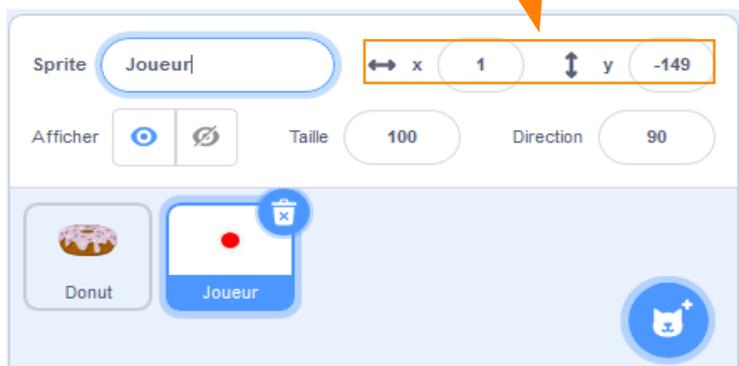
Attention à bien centrer votre point !



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

6

Déplacez le point rouge devant l'entrée du labyrinthe et notez sa position.

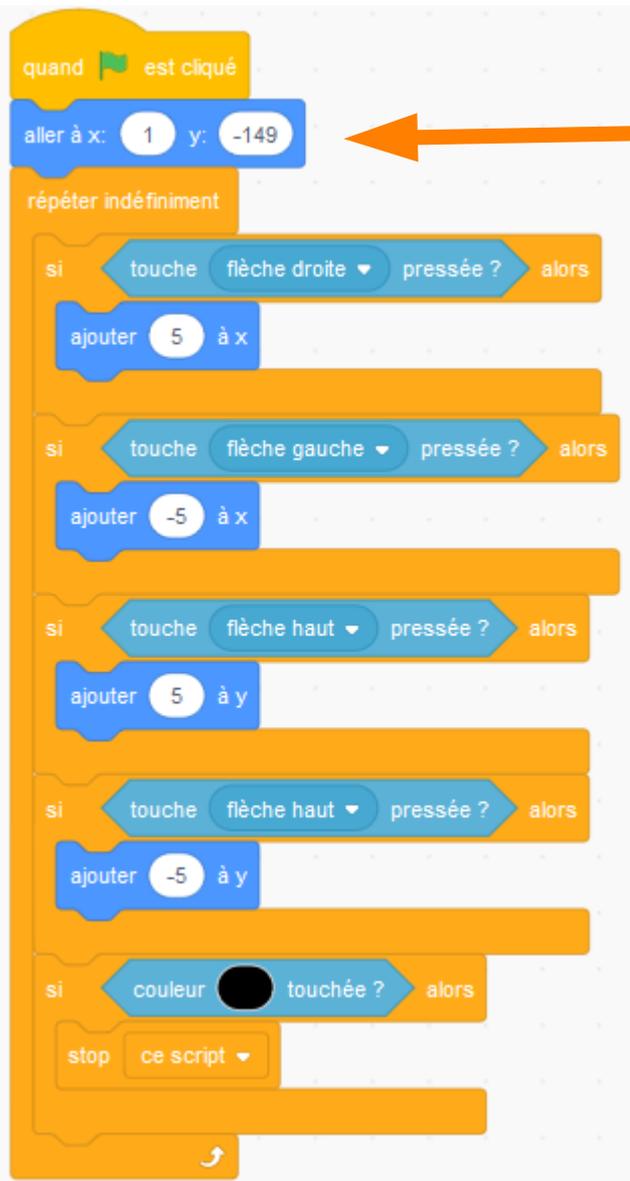
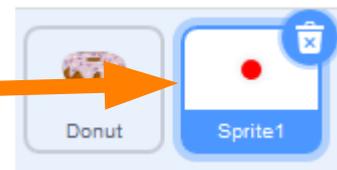


LE PROGRAMME

1

Commencez par le programme qui va permettre de déplacer le joueur grâce aux flèches du clavier.

Sélectionne le lutin « **Joueur** »



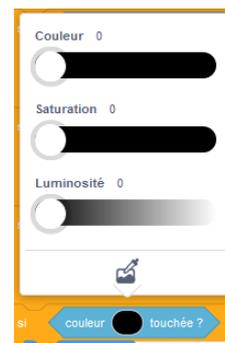
Permet de positionner le joueur en face de l'entrée

Cette position peut varier en fonction de votre travail précédent

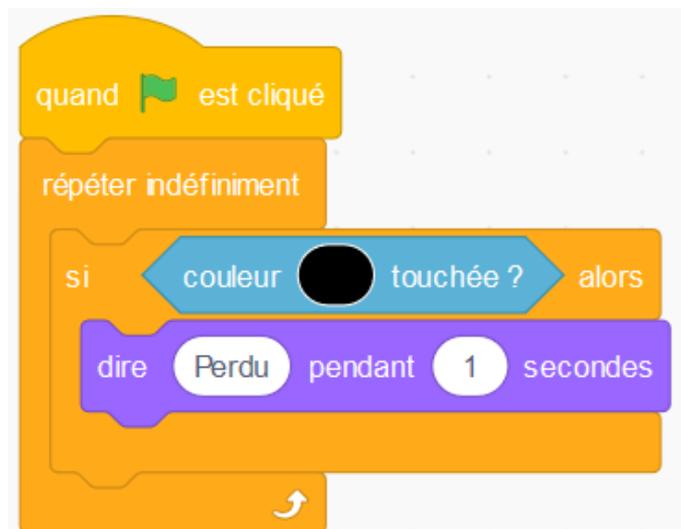
Conditions pour chaque flèches



Les murs du labyrinthe sont noirs.
Profitez de cela ...
Cliquez sur la couleur et placez tous les curseurs à gauche pour obtenir le noir.



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



2

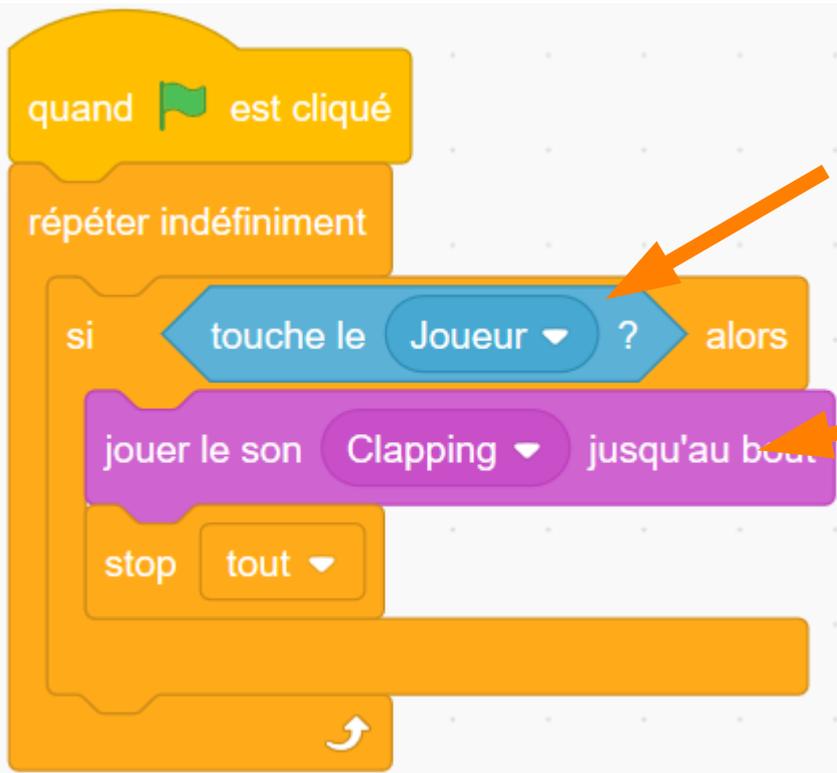
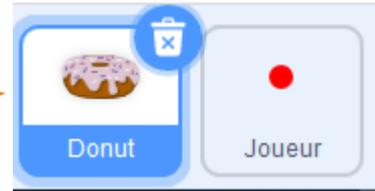
Continuez ensuite pour que le programme vérifie si le joueur ne touche pas les murs
Faire ce programme en dessous du précédent



Si vous avez pris un autre lutin que le **donut** comme cadeau et que votre lutin a les bords noirs, le message perdu s'affichera lorsque vous aurez gagné.

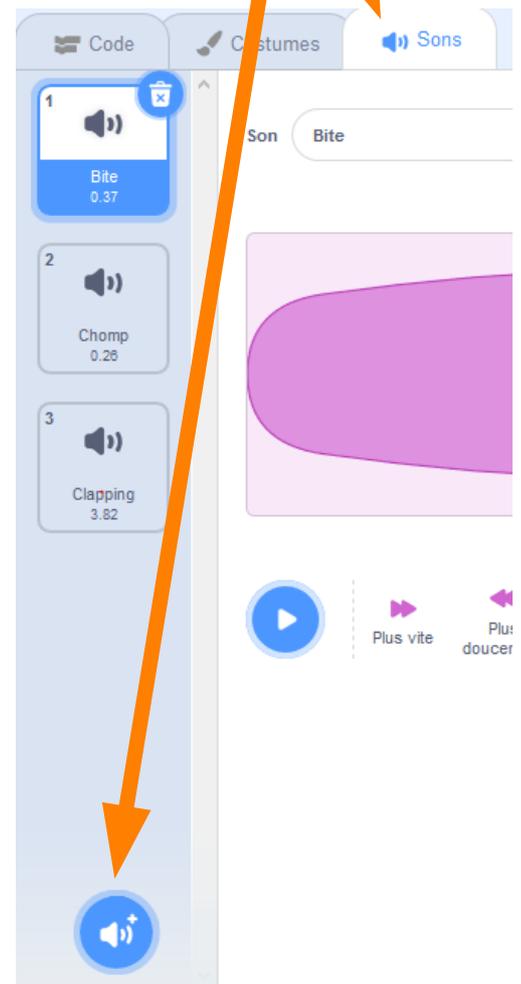
3

Terminez par la programmation du donut d'arrivée.
Sélectionne le lutin « **Donut** »



Si le joueur (rond rouge) touche le donut

Joue le son **Clapping**
(applaudissements disponibles dans la bibliothèque son de scratch)



Bonne partie ...

