

---

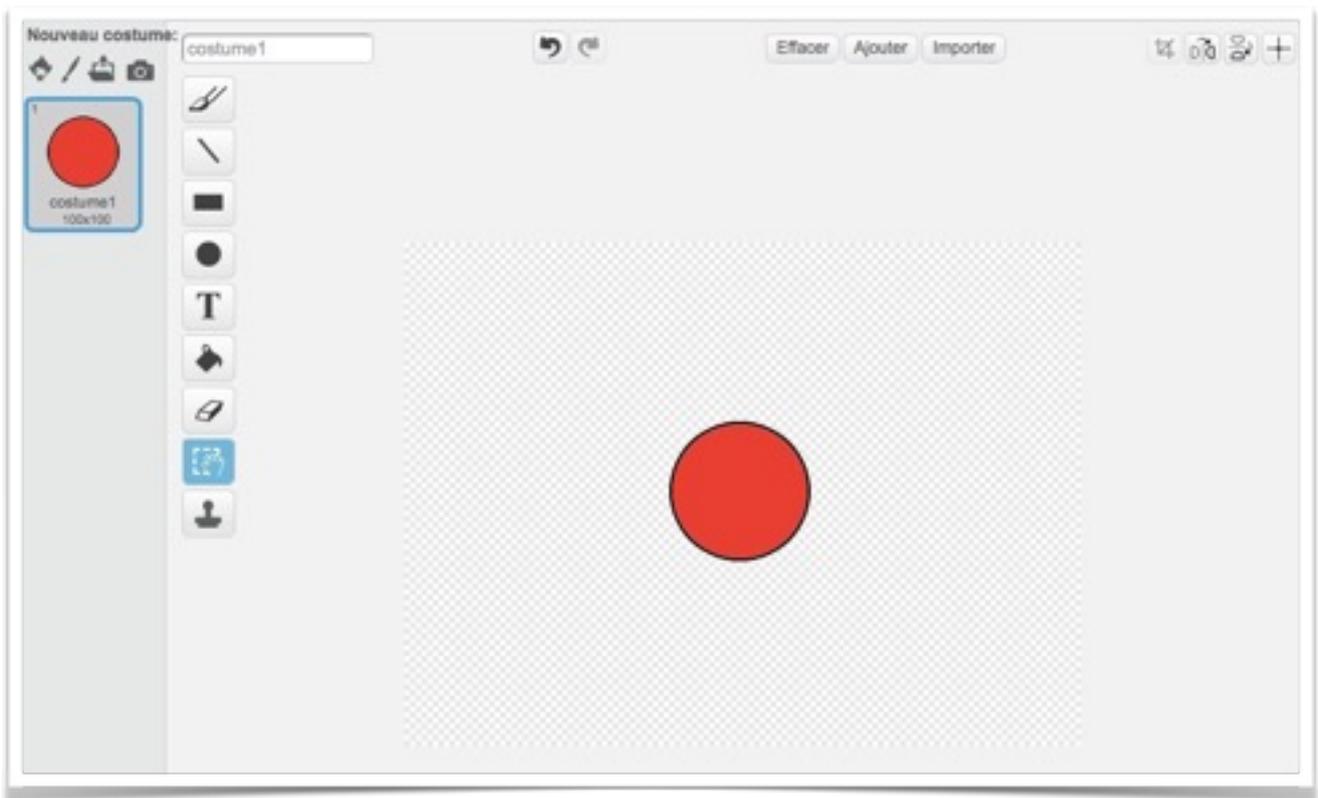
# Création d'un labyrinthe

---



# 1. Création d'un lutin

Pour le labyrinthe , nous allons créer un nouveau lutin, un disque de couleur. Pour cela nous allons utiliser l'éditeur intégré qui permet de dessiner un lutin.



---

## 2. Déplacement du lutin

- \* On utilise le bloc **avancer de...** du menu **Mouvement** afin de déplacer le lutin de 10 pixels :



- \* Il faut maintenant associer un événement pour déclencher le mouvement. On utilise le bloc **quand... est pressé...** du menu **Evénements** afin de déplacer le lutin de 10 pixels :



- \* Le lutin se déplace suivant son orientation. On utilise le bloc **s'orienter à...** du menu **Mouvement**.

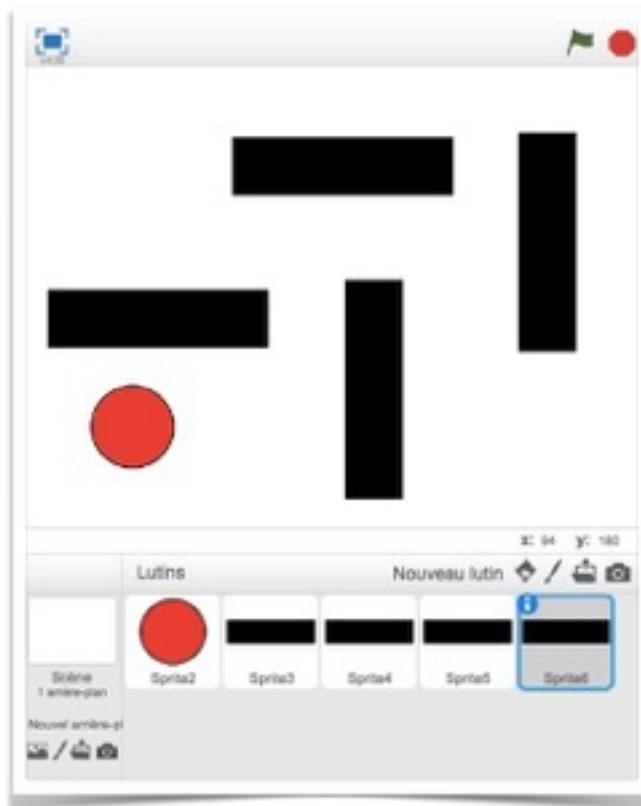


- Tu peux maintenant dupliquer 3 fois ces blocs afin de créer les 3 autres déplacements.

---

### 3. Création du labyrinthe

Nous allons créer des lutins rectangulaires de couleur noire<sup>1</sup> pour former notre labyrinthe.



Tu peux également créer des lignes de couleur noire...

---

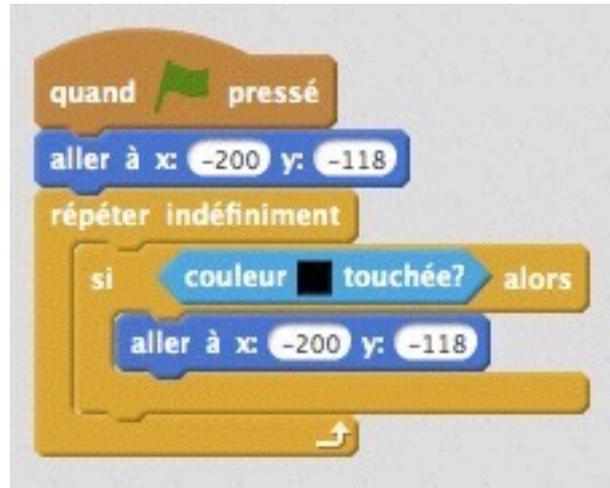
<sup>1</sup> On verra après l'importance de la couleur.

---

### 3. Création du script

Il faut maintenant écrire le script afin que la balle ne passe pas à travers des blocs.

- Analyse la séquence de blocs ci-dessous :



- Reproduis ce script en trouvant les blocs dans les différents menus.

---

## 5. Fin du jeu

Il faut maintenant créer un dernier lutin qui va permettre à l'utilisateur de gagner ! Tu peux également trouver d'autres idées pour améliorer ton jeu (chronomètre, pièges, nouveaux niveaux...).

