




# SEANCE N°3 : Programmation (suite)

## « Evènement déclencheur - arrière plan »

### Réalisation d'un jeu avec Scratch : « Le labyrinthe » (1<sup>ère</sup> partie)



**Etape 1 :** Efface le lutin  et remplace le par . Réduis ton lutin en utilisant l'icone . Ecris un script qui permet de centrer ton lutin sur la scène.

```

quand espace est pressé
  s'orienter à 90
  aller à x: 0 y: 0
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  
```

**Etape 2 :** Réalise un script qui permet au lutin d'avancer de 5 vers la droite lorsque la touche « flèche droite » est appuyée.

```

quand flèche droite est pressé
  s'orienter à 90
  avancer de 5
  
```

**Etape 3 :** Réalise trois autres scripts qui permettent au lutin d'avancer de 5 vers la gauche, de 5 vers le haut ou de 5 vers le bas lorsque la touche « flèche gauche », « flèche haut » ou « flèche bas » est appuyée.

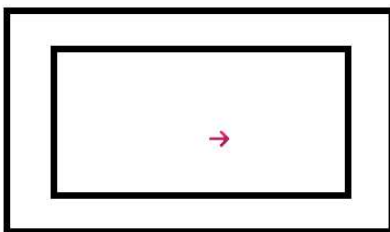
```

quand flèche haut est pressé
  s'orienter à 0
  avancer de 5

quand flèche gauche est pressé
  s'orienter à -90
  avancer de 5

quand flèche bas est pressé
  s'orienter à 180
  avancer de 5
  
```

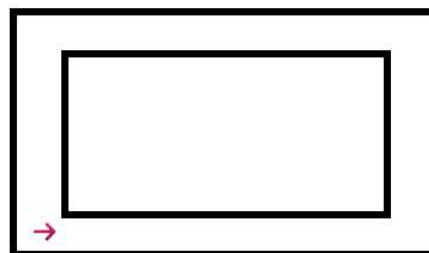
**Etapes 4:**



**Etapes 5:**

```

quand espace est pressé
  s'orienter à 90
  aller à x: -168 y: -66
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  
```



quand espace est pressé ▶ ETAPE 1

```
s'orienter à 90
aller à x: -151 y: -79
effacer tout
```

quand flèche droite est pressé ▶ ETAPE 2

```
stylo en position d'écriture
s'orienter à 90
avancer de 5
si couleur touchée? alors
  dire perdu pendant 2 secondes
  s'orienter à 90
  aller à x: -151 y: -79
  effacer tout
```

quand flèche haut est pressé ▶ ETAPE 3

```
stylo en position d'écriture
s'orienter à 0
avancer de 5
si couleur touchée? alors ▶ ETAPE 6:
  dire perdu pendant 2 secondes
  s'orienter à 90
  aller à x: -151 y: -79
  effacer tout
```

quand flèche gauche est pressé

```
stylo en position d'écriture
s'orienter à -90
avancer de 5
si couleur touchée? alors
  dire perdu pendant 2 secondes
  s'orienter à 90
  aller à x: -151 y: -79
  effacer tout
```

quand flèche bas est pressé

```
stylo en position d'écriture
s'orienter à 180
avancer de 5
si couleur touchée? alors
  dire perdu pendant 2 secondes
  s'orienter à 90
  aller à x: -151 y: -79
  effacer tout
```