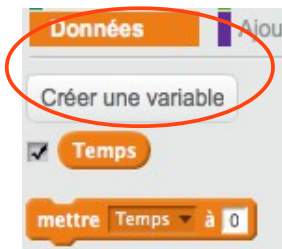
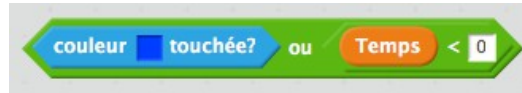


## Défi n°1 : un compte à rebours et une porte.

- Le compte à rebours



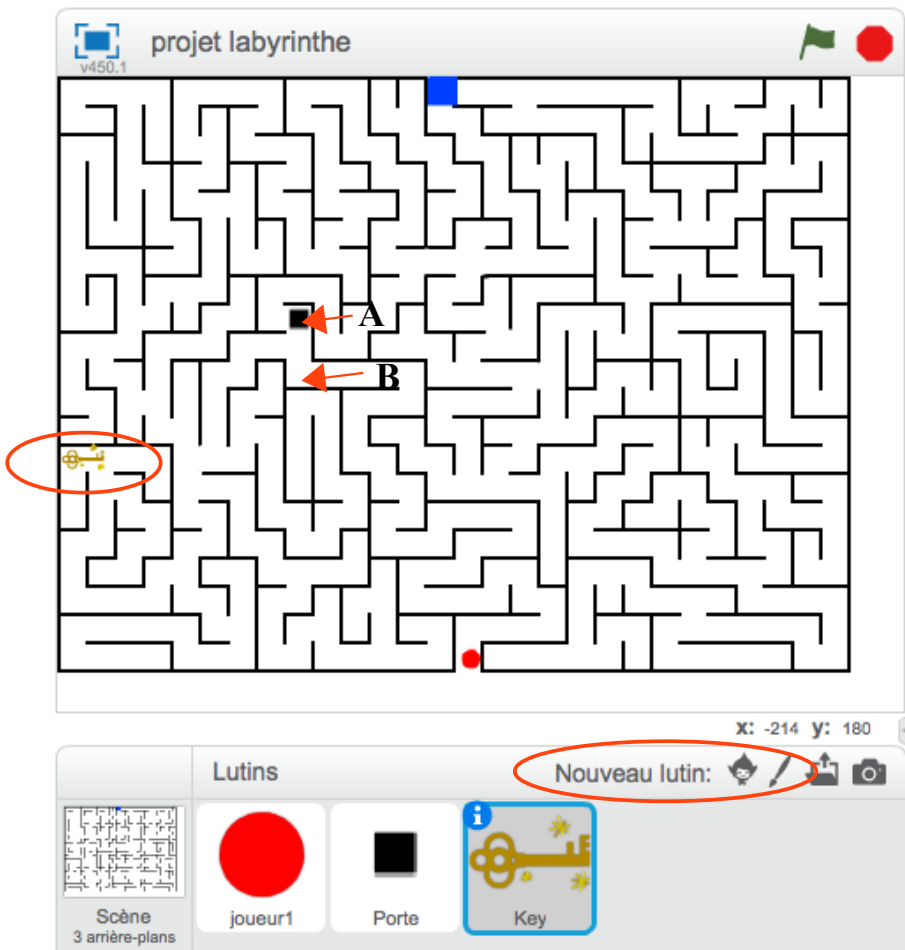
Pour limiter le jeu à une minute, il faut créer une variable temps. Modifier le script de la sortie avec ces deux conditions :



Et programmer en parallèle un compte à rebours avec ces blocs :



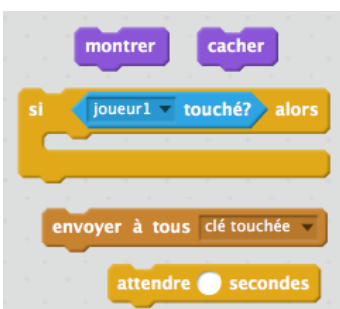
- La porte et la clé



- Dessiner un nouveau lutin pour la porte (un carré noir), le renommer « porte » et le placer à l'emplacement A.
- Choisir le lutin « key » et le placer comme ci-contre.
- Lorsque le joueur touche la clé : la porte doit descendre pendant quelques secondes sur l'emplacement B avant de remonter et la clé disparaît pendant ce temps.

Pour cela on utilise les messages et les blocs suivants :

Pour programmer la clé :

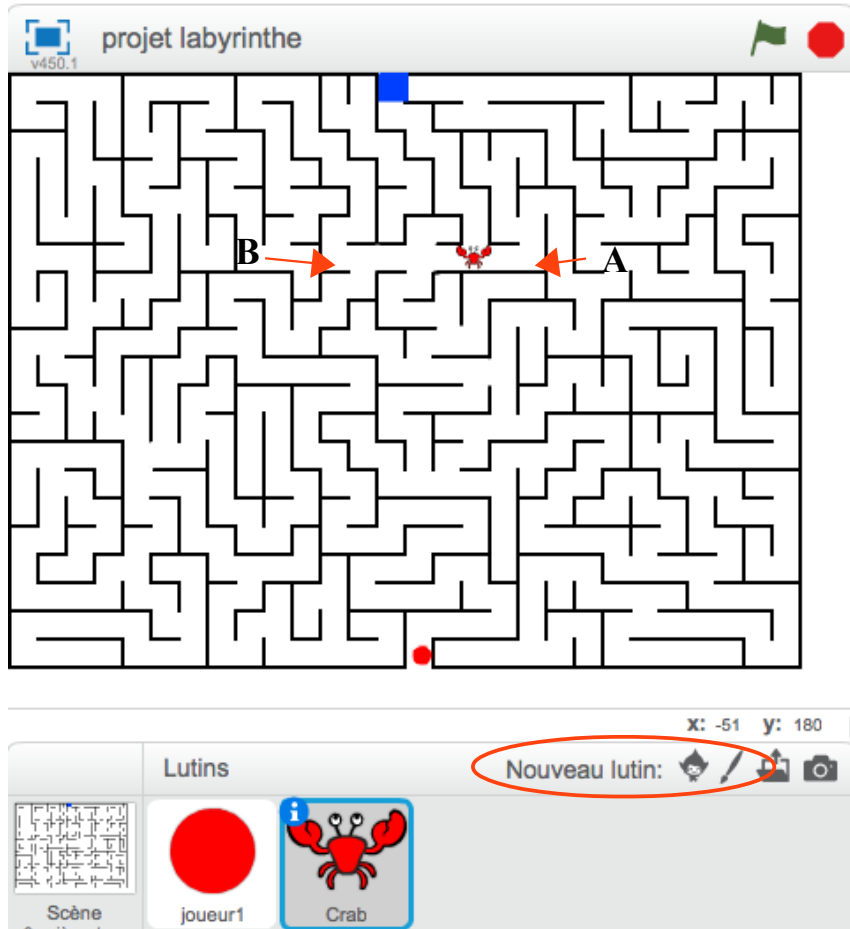


Pour programmer la porte :



## Défi n°2 : un obstacles et trois vies.

- Un obstacle sur le chemin.



◦ Choisir le lutin « *Crab* » et le rétrécir.

◦ Le faire glisser indéfiniment du point A au point B en utilisant les blocs suivants.



(on peut programmer en parallèle un changement de costume indéfiniment)

◦ Lorsque le joueur touche le crabe, il faut le replacer à l'entrée du labyrinthe.

- Limiter le nombre d'essais.



Pour limiter le nombre d'essais, il faut créer une variable « *vies* ».

Puis modifier le script de la sortie avec ces deux conditions :



Et programmer en parallèle un script qui réduit à chaque contact avec le crabe le nombre de vies en utilisant les blocs suivants :

