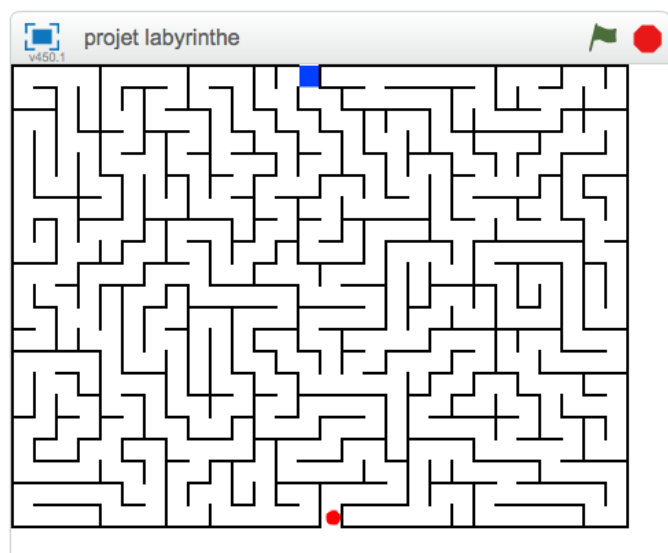


 académie Strasbourg RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE 	 TraAM >> Mathématiques - Technologie	Année scolaire 2016 – 2017
		Cycle 4 5 ^{ème}
	Premier jeu sur Scratch : le labyrinthe	Mathématiques Fiche élève

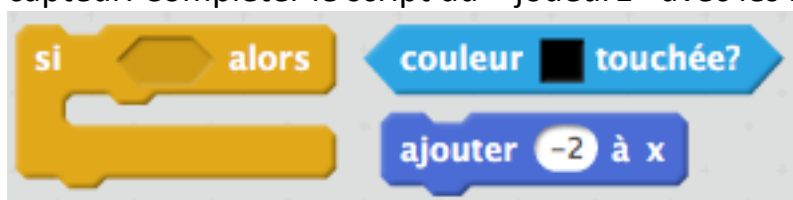


1. **Ouvrir le fichier « projet labyrinthe.sb2 »**: pour l'instant seul le déplacement vers la droite est programmé pour le lutin « joueur1 »

Cliquer sur le drapeau vert et tester le déplacement avec la flèche droite du clavier.

2. Détection des murs

Pour éviter que le lutin traverse les murs on utilise un bloc de condition et un capteur. Compléter le script du « joueur1 » avec les blocs suivants :



Cliquer sur le drapeau vert et tester le déplacement avec la flèche droite du clavier.

3. **Les déplacements du lutin** : programmer en parallèle les déplacements du « joueur1 » dans les trois autres directions.

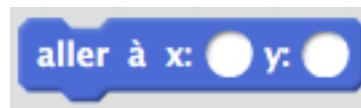
Astuce : Utiliser le tampon « dupliquer » ou le clic droit.



4. **La sortie** : lorsque le joueur atteint la sortie (le carré bleu), il faut le féliciter et stopper le jeu à l'aide des blocs suivants :



5. **Une nouvelle partie** : En testant le jeu sur plusieurs parties, on peut constater un bug.



Il faut corriger ce bug à l'aide du bloc :

Le jeu doit maintenant fonctionner.