

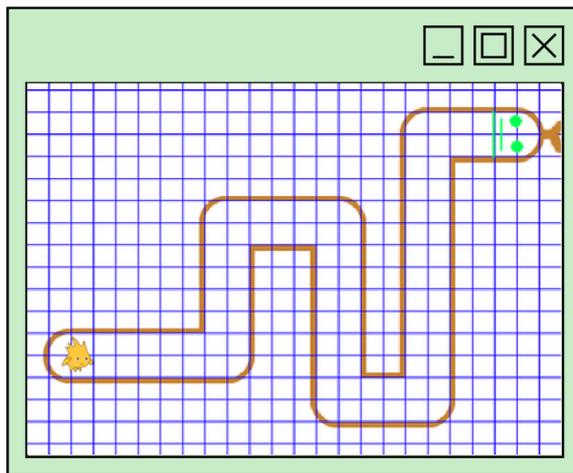


Exercice : Le jeu du serpent

Dans ce jeu, nous allons guider un petit personnage jusqu'à la bouche du serpent. Nous allons ainsi revoir le déplacement au clavier, découvrir comment tracer des lignes avec le personnage mais aussi comment reconnaître une couleur particulière...

Les consignes

1. Place le fond d'écran du jeu et choisis le personnage (Gobo)
2. Dirige le personnage au clavier à l'aide des flèches.
3. Si Gobo touche un bord, il doit recommencer du début !
4. Quand Gobo atteint la bouche du serpent, il a gagné, il est libre !
5. Gobo peut laisser des traces de son passage en marquant son chemin.



Le logigramme



SOLUTION

2. Diriger Gobo au clavier...

```
quand la touche flèche droite est pressée
ajouter 10 à x

quand la touche flèche gauche est pressée
ajouter -10 à x

quand la touche flèche haut est pressée
ajouter 10 à y

quand la touche flèche bas est pressée
ajouter -10 à y
```

4. On gagne si on atteint la bouche (couleur verte)

```
quand est cliqué
répéter indéfiniment
si couleur touchée ? alors
dire "Hora ! Tu as gagné !"
```

3. On recommence si on touche un bord.

Au passage, on le place au début au lancement du jeu et on le met à 25% de sa taille.

```
quand est cliqué
mettre la taille à 25 % de la taille initiale
aller à x: -194 y: -79
répéter indéfiniment
si couleur touchée ? alors
aller à x: -194 y: -79
```

5. On trace le parcours que l'on a fait.

Attention ! pour cela, il faut activer les blocs de tracés ;-)

```
quand est cliqué
effacer tout
stylo en position d'écriture
mettre la taille du stylo à 3
mettre la couleur du stylo à
mettre la taille à 25 % de la taille initiale
aller à x: -194 y: -79
répéter indéfiniment
si couleur touchée ? alors
aller à x: -194 y: -79
effacer tout
```