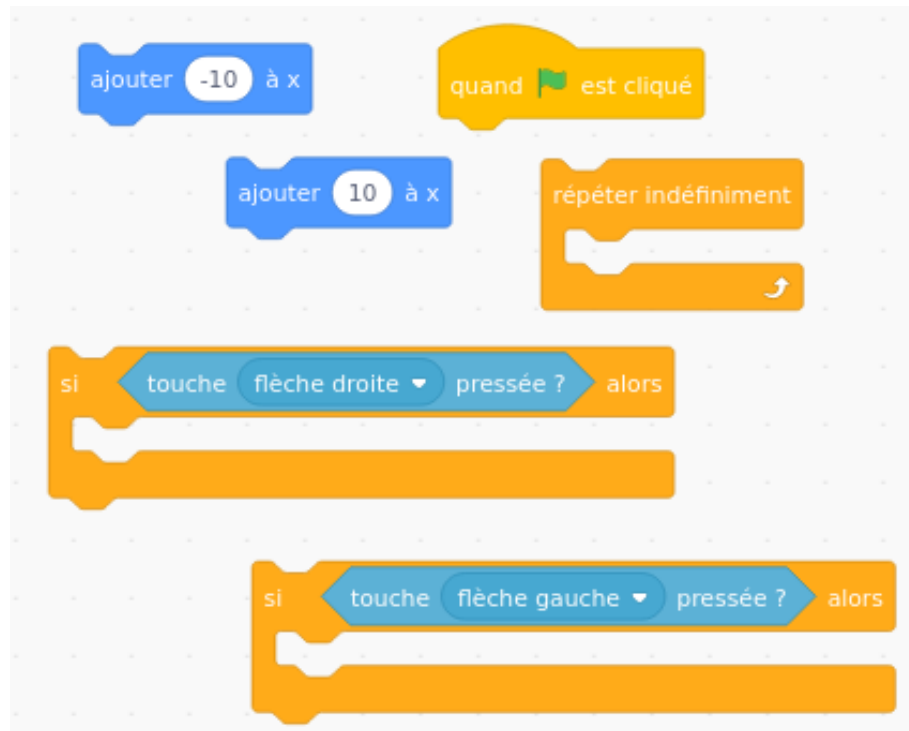


Mission n° 2 : Scratch

- 1) Créer un programme afin que le lutin se déplace lorsque le joueur utilise les flèches gauche et droite du clavier.

Aide :Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.



- 2) Modifier le programme de façon à pouvoir utiliser les flèches haut et bas.