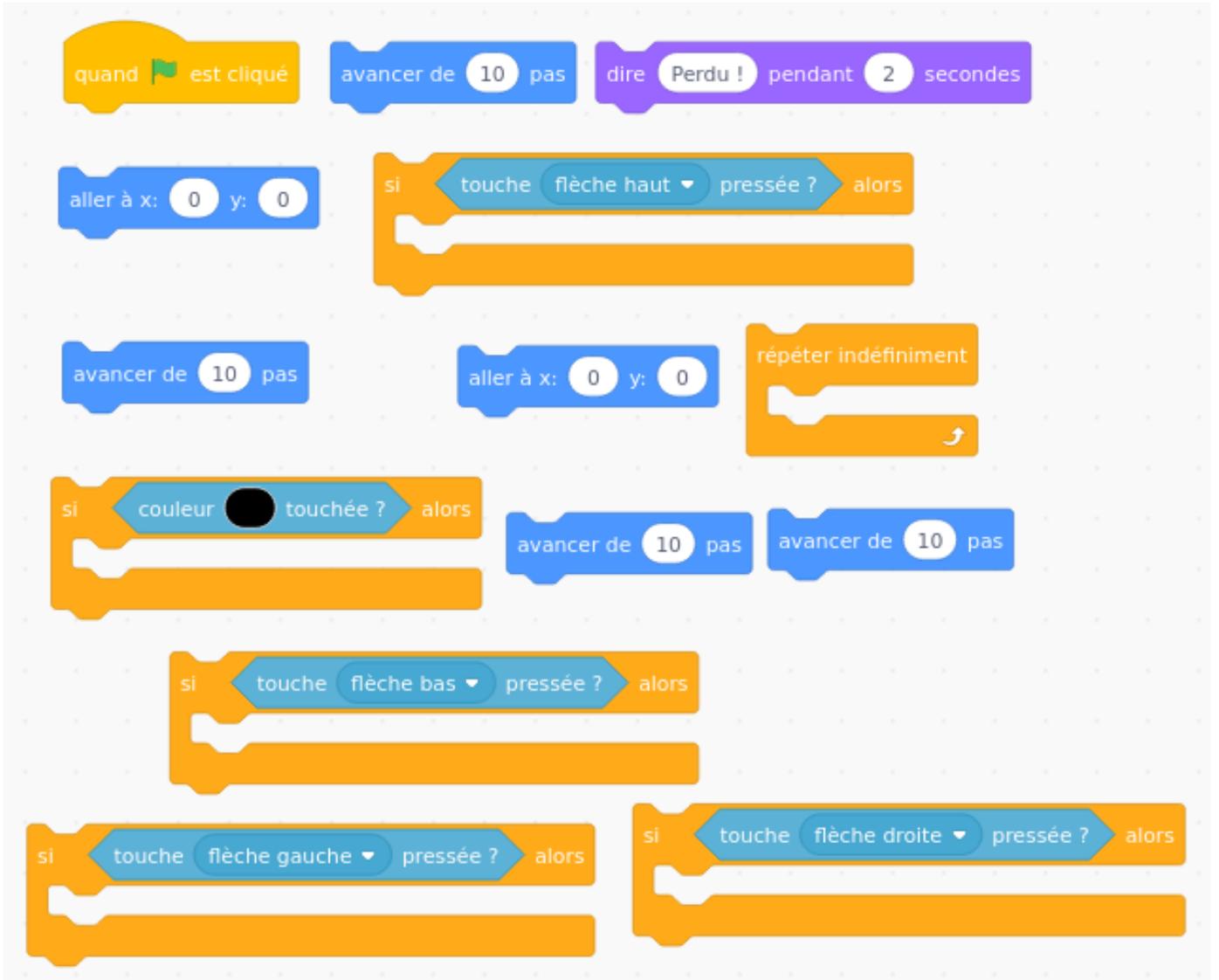


## Mission n° 7 : Scratch

- 1) On souhaite que le lutin se déplace dans un labyrinthe et qu'il emprunte la sortie sans toucher la zone noire. Téléchargez l'image sur <http://laffargue.net/annexes/labyrinthe.png> et importez là dans la scène.

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



- 2) Faites vérifier votre travail par un professeur.
- 3) Rajouter une ligne d'arrivée rouge. Lorsque le chat touche la ligne, dire « gagné ».
- 4) Faites vérifier votre travail par un professeur.

### Option :

- 5) Modifier votre programme pour que le chat avance tout le temps. Vous aurez besoin de créer une variable « direction ».
- 6) Faites vérifier votre travail par un professeur.
- 7) Rajouter une variable « compteurpoint ». Lorsque le chat atteint l'arrivée, rajouter un point, faites le revenir directement à l'entrée et augmenter de 10% la vitesse du chat.
- 8) Faites vérifier votre travail par un professeur.