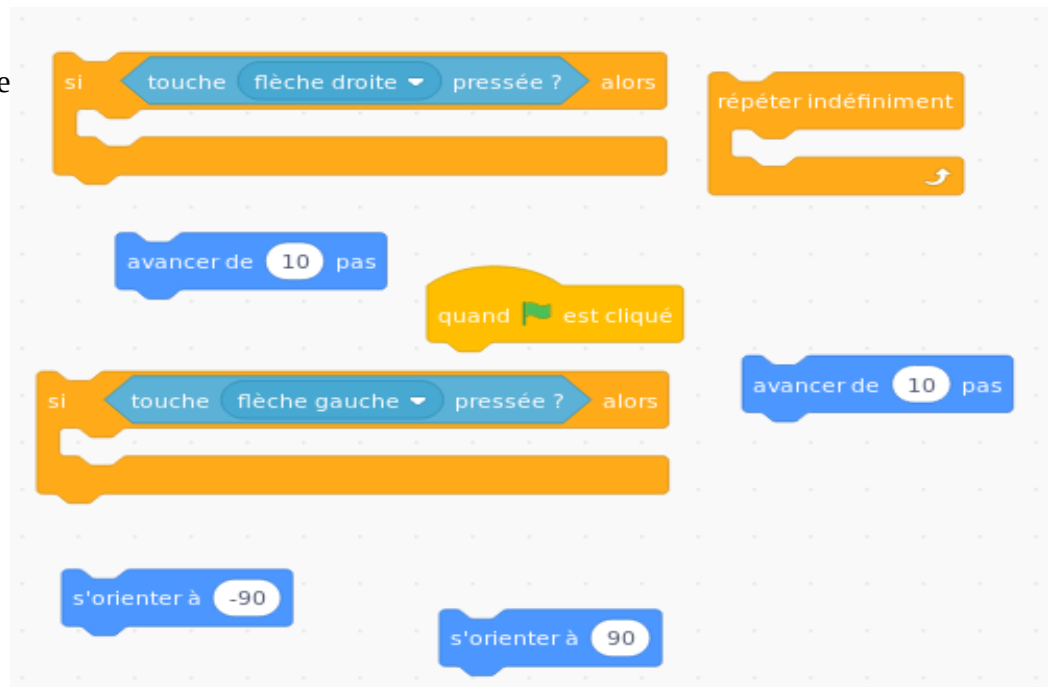


Exercice 1

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 flèche haut et bas.



Exercice 2

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/labyrinthe.png> et importez là dans la scène.

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

