



Un jeu de labyrinthe, le programme

1

Commencez par le programme qui permet de déplacer le joueur via les flèches du clavier

Deux manières de procéder, l'une **ou** l'autre.

```
quand la touche flèche haut est pressée
  s'orienter à 0
  avancer de 2 pas
```

```
quand la touche flèche bas est pressée
  s'orienter à 180
  avancer de 2 pas
```

```
quand la touche flèche droite est pressée
  s'orienter à 90
  avancer de 2 pas
```

```
quand la touche flèche gauche est pressée
  s'orienter à -90
  avancer de 2 pas
```

```
quand est cliqué
  aller à x: 0 y: -164
  répéter indéfiniment
    si touche flèche haut pressée ? alors
      ajouter 2 à y
    si touche flèche bas pressée ? alors
      ajouter -2 à y
    si touche flèche droite pressée ? alors
      ajouter 2 à x
    si touche flèche gauche pressée ? alors
      ajouter -2 à x
```

2

Continuez ensuite pour que le programme vérifie si le **joueur** ne touche pas les murs. Programme l'affichage de « Gagné » en fin de partie

```
quand est cliqué
  répéter indéfiniment
    si touche le 15 by 10 orthogonal maze ? alors
      aller à x: 0 y: -164
    si touche le Donut ? alors
      dire Gagné ! pendant 2 secondes
  stop tout
```