



# 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 le drapeau 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 le drapeau 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