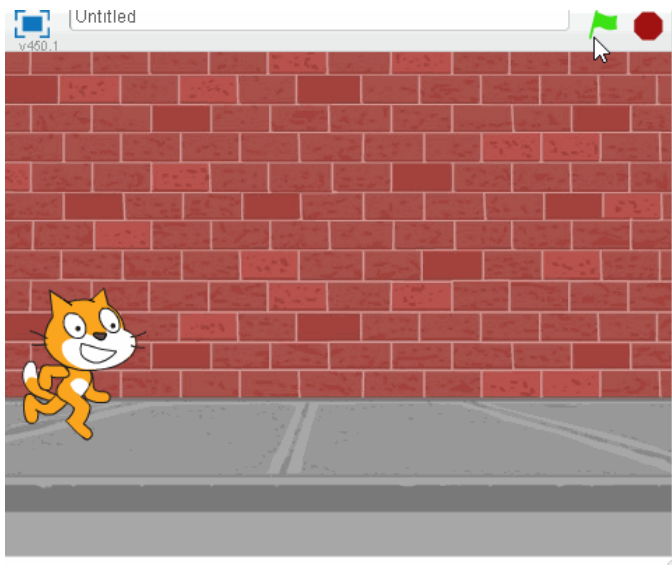




Mission n°1 : déplacement du lutin avec scratch.

Créer un programme afin que le lutin se déplace lorsque le joueur utilise les flèches gauche et droite du clavier + changer costume.



Aide :

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

