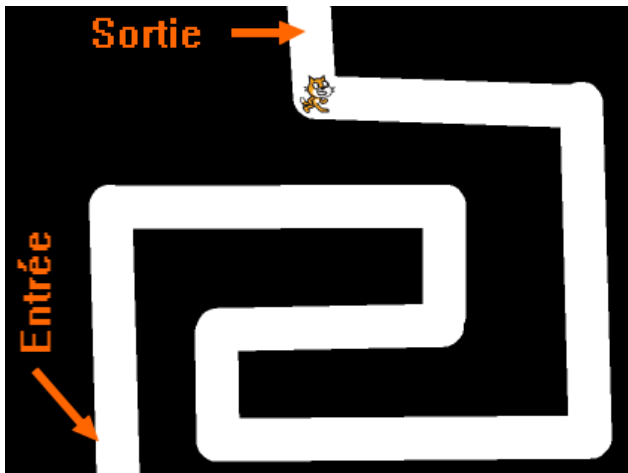




Mission n° 2 : déplacement dans un labyrinthe avec scratch.

On souhaite que le lutin se déplace dans un labyrinthe et qu'il emprunte la sortie sans toucher la zone noire.

Indice : créer un arrière-plan à l'aide du logiciel d'image intégré à scratch pour le labyrinthe.



Aide :

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

