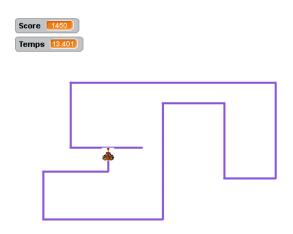


## Mission n° 22 : jeu du serpent avec scratch.

Créer un jeu du serpent, celui-ci se déplace dans les quatre sens et à chaque déplacement sa queue grandit. La jeu s'arrête lorsque le serpent touche sa queue.

## Pour aller plus loin:

Nous pourrons ajouter un compteur de score et un chronomètre puis afficher ces résultats à la fin de la partie.



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

```
avancer de 5
                               mettre la couleur du stylo à
                                            mettre Score 🔻 à 0
        est cliqué
                      stylo en position d'écriture
     effacer tout
                                     aller à x: -49 y: -14
       ajouter à Score 🔻 🍮
                                mettre Temps ▼ à chronomètre
mettre la taille du stylo à 3
                                             mettre Temps 🔻 à 0
                      couleur
                              touche
 épéter jusqu'à
                                           quand flèche haut 🔻 est pressé
                      s'orienter à 90▼
                                       quand flèche bas ▼ est pressé
quand flèche droite 🔻 est pressé
```

M. Hamraoui -Ce programme Scratch a été téléchargé sur <a href="http://www.mathovore.fr">http://www.mathovore.fr</a>