

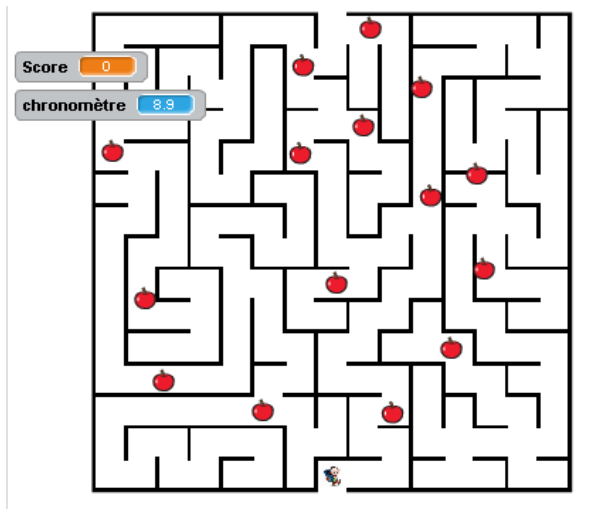


Mission n° 26 : jeu du labyrinthe avec scratch.

Créer un jeu du labyrinthe avec un joueur qui se déplace en mangeant des fruits (exemple : cerises) et en évitant des monstres. L'objectif est de sortir du labyrinthe en ayant mangé le maximum de fruits. Si un monstre est touché par le joueur alors la partie est terminée.

Pour aller plus loin :

Nous pourrions ajouter un chronomètre et un compteur de score qui ajoute des points lorsqu'un fruit est mangé et arrêter la partie lorsqu'un monstre est touché puis afficher les résultats à la fin de la partie.



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

