

DEFI 8 rouge :

Programmer un personnage qui survole le labyrinthe et fait perdre la partie lorsque le chat est touché.

Ébauches et solutions :

- Sur ordinateur : <https://scratch.mit.edu/projects/505129479>
- La correction : <https://scratch.mit.edu/projects/505153192>
- Sur tablette : <https://scratch.mit.edu/projects/505129377>
- La correction : <https://scratch.mit.edu/projects/505153584>

Consigne :

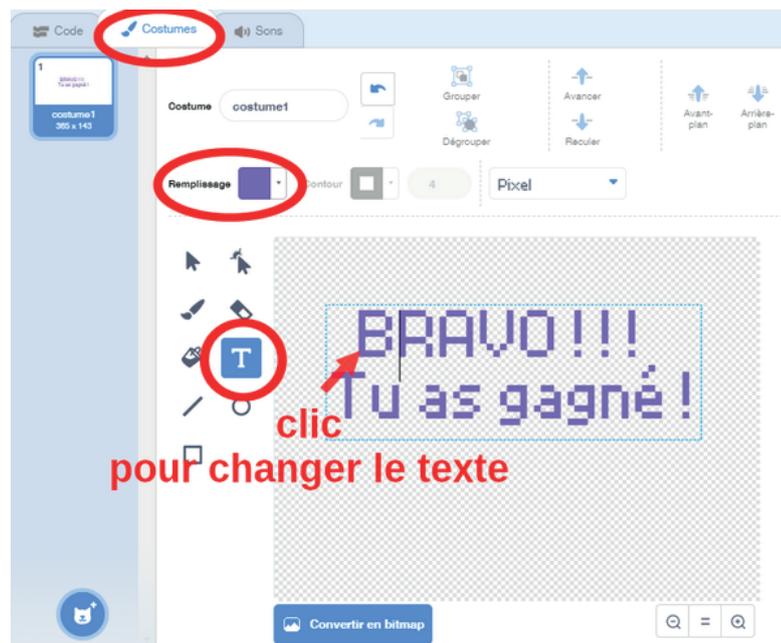
Un nouveau sprite est présent à ce défi, il s'agit d'une chauve-souris géante. Si le chat touche la chauve-souris, la partie est perdue ! Ta mission consiste à programmer la chauve-souris pour qu'elle vole toute seule en continu au-dessus du labyrinthe. Si elle rencontre le chat, le mot « perdu » s'affichera en clignotant de la même façon que le mot « gagné ».



Aide pour afficher « PERDU » :

- clic droit sur le sprite «gagné1» / dupliquer
- changer le costume de ce nouveau sprite (voir l'aide ci-dessous)
- nommer ce sprite « perdu1 »

Même chose pour le sprite «gagné2» qui sera renommé « perdu2 ».



Pour aller plus loin :

- Après la première souris, fais apparaître un autre sprite que le chat devra attraper pour gagner.
- Lorsque « gagné » ou « perdu » s'affiche, tous les sprites disparaissent sauf la chauve-souris.
- Ajoute un chronomètre pour que le chat touche la souris en moins d'une minute par exemple.

