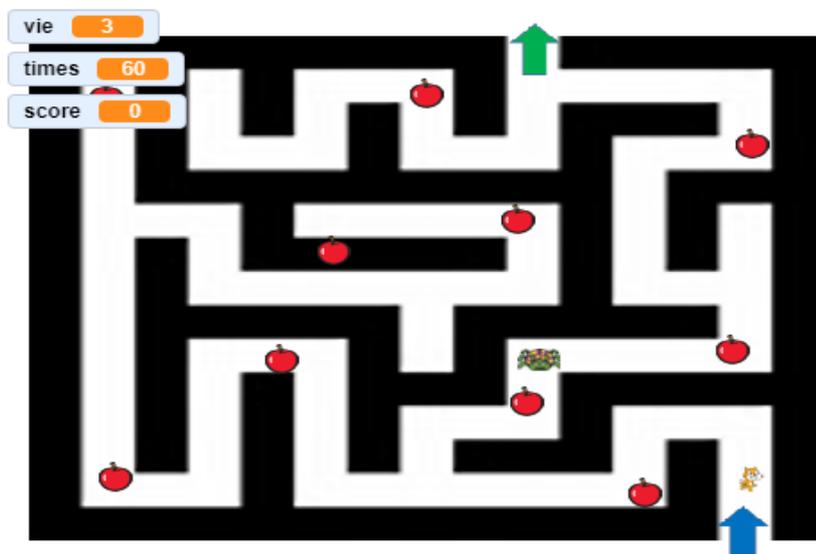


Nom & Prénom :

N° :

- 1) Lancer le logiciel de programmation Scratch3.0
- 2) Importer l'arrière-plan « Labyrinthe » à partir de dossier « Image »
- 3) Agrandir « Labyrinthe » pour couvrir la scène
- 4) Insérer les sprites « LadyBug2 » et « Apple »
- 5) Placer les sprites comme suit :



- 6) Créer les variables **Score**, **Vies**, **Times** :
 - a. Le Score commence par 0,
 - b. Le nombre de vies commence par 3
 - c. Le temps (Time) du jeu est de 60 secondes.
- 7) Ajouter le code pour déplacer « **Sprite1** » avec les flèches de directions dans les 4 directions en utilisant les flèches du clavier (10pas)
 - a. Le Chat ne doit pas traverser les lignes noires du Labyrinthe, il doit se reculer.
- 8) Le sprite « **Apple** » doit être montré et si il touche le chat il se cache, et on ajoute 1 au score.
- 9) Ajouter le code pour déplacer le monstre (**Labybug2**) en continue dans la scène :

```

glisser en 0.5 secondes à x: 176 y: -42
glisser en 0.5 secondes à x: 176 y: -1
glisser en 0.5 secondes à x: 119 y: -2
glisser en 0.5 secondes à x: 118 y: -3
glisser en 0.5 secondes à x: 117 y: 84

```

- 10) Si « **Sprite1** » touche « **Labybug2** » on ajoute -1 au nombre de la vie.
- 11) Le jeu s'arrête si le temps s'écoule (**Temps** devient égal à 0 zéro)
- 12) Enregistrer votre travail sur le disque local C. : dans un dossier portant votre nom&prénom sous le nom « DC1 »

Grille d'évaluation :

Question N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nombre de points	0.5	0.5	0.5	1	1	3	5	2	2	1.5	1.5	1.5

BON TRAVAIL

