

Le labyrinthe

Le principe de ce jeu consiste à guider ton personnage jusqu'à la sortie du labyrinthe en utilisant les touches de direction.

Préparation , il te faut trois lutins :

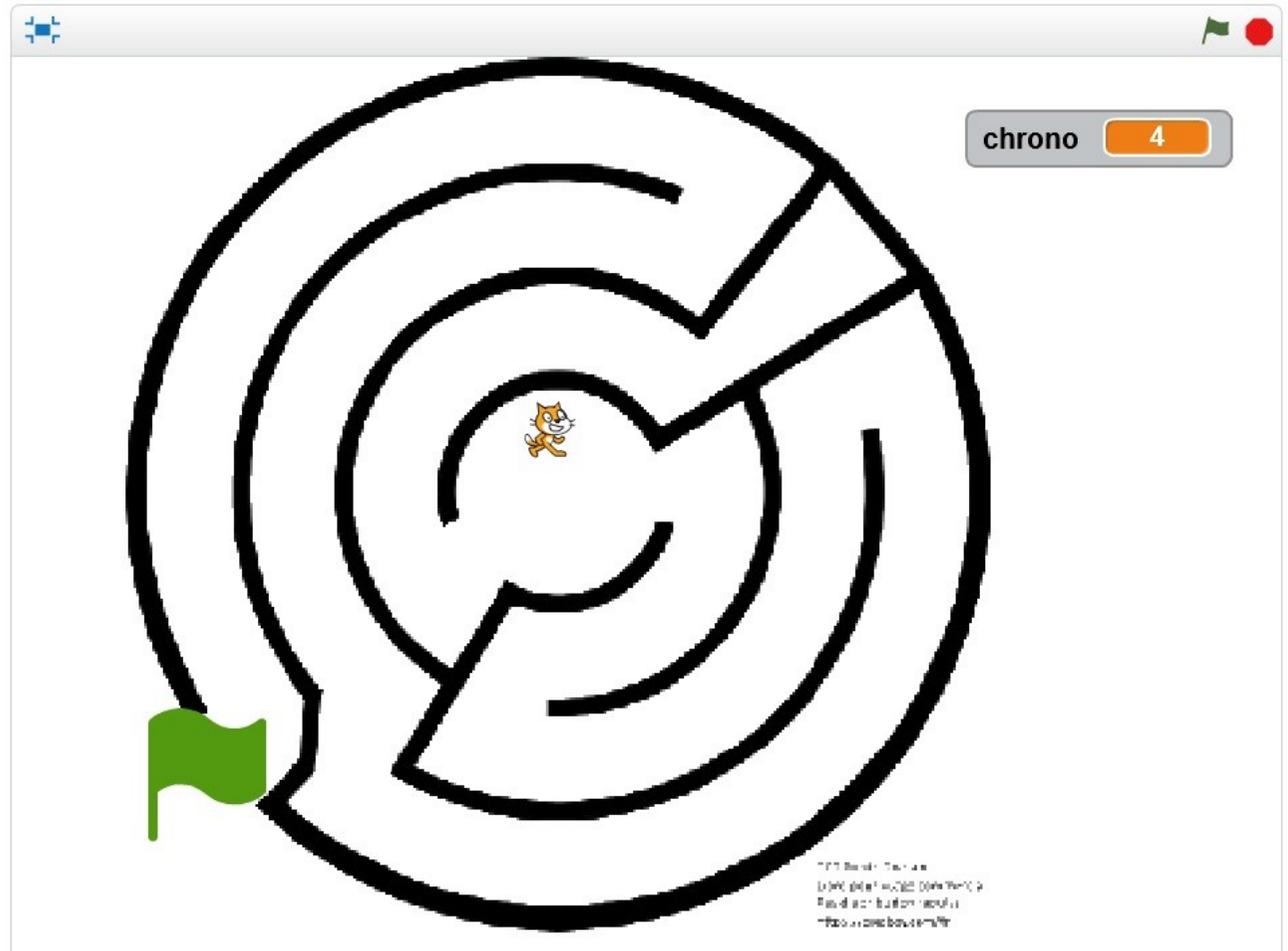
- Le chat, personnage à déplacer
- Le drapeau pour marquer l'arrivée
- Le labyrinthe

Concevoir une solution :

- Faire avancer le chat avec les touches de déplacement,
- Atteindre le drapeau d'arrivée
- Détecter les collisions sur les murs du labyrinthe et pénaliser le lutin, en le faisant reculer, le bloquer pendant un son...
- Collision finale sur le drapeau vert

Perfectionner votre jeu :

- Ramener le chat au point de départ si le joueur touche à la souris (pour tricher),
- Ajouter un chronomètre
- Arrêter le chronomètre lorsque le chat touche le drapeau vert



SKELL

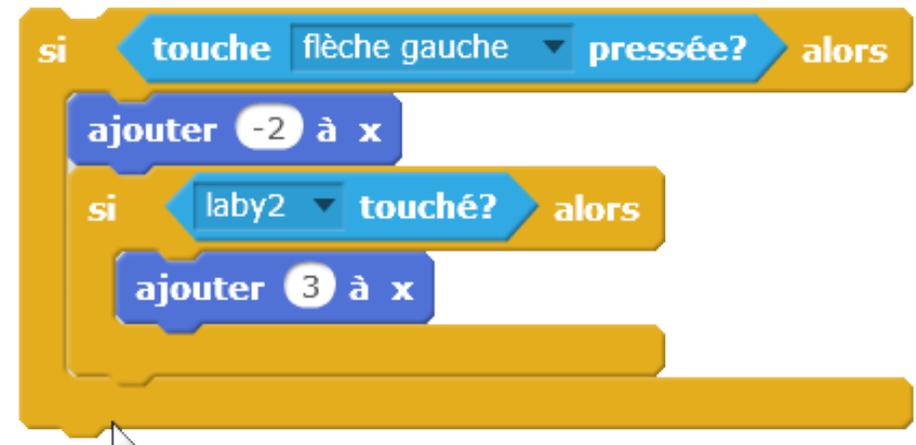
Le labyrinthe de skell est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France.

Le labyrinthe

Concevoir une solution :

- Faire avancer le chat avec les touches de déplacement,
- Détecter les collisions sur les murs du labyrinthe et pénaliser le lutin, en le faisant reculer...

le mur devient infranchissable car en avançant de 2, on recule de 3....



Consulter la fiche chronomètre

Concevoir une solution :

- Ajouter un chronomètre
- Atteindre le drapeau d'arrivée
- Collision finale sur le drapeau vert
- Arrêter le chronomètre lorsque le chat touche le drapeau vert

Perfectionner votre jeu :

- Ramener le chat au point de départ si le joueur touche à la souris (pour tricher),



SKELL

Le labyrinthe de skell est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France.