

Pour cette animation, écoutez et faites la même chose que moi.

Vous remarquerez que le chat se déplace allègrement au travers des murs.. Ce n'est pas normal ça...

Nous allons programmer le déplacement afin qu'au premier contact avec le mur le chat n'avance plus.

Cliquez sur Contrôle

Glissez le bloc SI ALORS à la suite de l'orientation à 90 de la boucle de touche droite

Cliquez sur CAPTEUR

Glissez le bloc COULEUR TOUCHE ? dans la condition.

Dans ce bloc, cliquez une fois sur le rectangle de couleur et allez cliquer sur un mur du labyrinthe afin de «choper» la couleur noire.

Cliquez sur MOUVEMENT

Glissez le bloc AJOUTER -4 à X

ce qui aura pour effet d'annuler l'avancée du CHAT.

Pour voir l'effet, retirez provisoirement le placement du chat au départ, placez le chat dans un couloir horizontal et pressez la touche de droite.

Passez à l'animation suivante en enregistrant votre programme sous le nom de C05L06-prénom

