



### Défis :

#### Résultat attendu :

Des requins affamés nagent à la recherche de nourriture. La pieuvre veut croquer les crabes.

#### Déplacements de la pieuvre :

Déplacez la pieuvre à l'aide des touches de direction du clavier afin qu'elle échappe à ses prédateurs.

#### Déplacements des requins et des crabes :

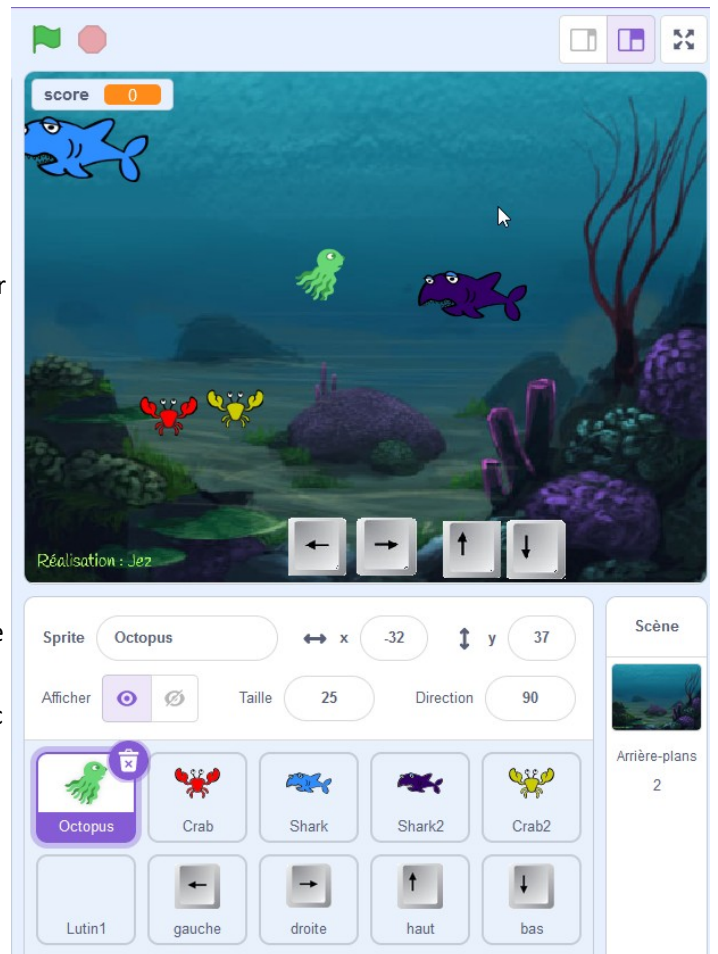
- Placer le lutin sur le bord droit de la scène (x=240) à une hauteur fixée de façon aléatoire (y)
- Faire glisser le lutin sur le bord gauche de la scène (x=-240) à hauteur fixée de façon aléatoire (y)
- Répétez le mouvement

#### Animation des lutins :

- Créer un sous programme dans lequel le lutin change de costume
- Mettre un temps de pause (0,2s) entre chaque costume afin que les changements soient visibles
- Appeler le sous programme dans le programme principal (au clic drapeau vert)

#### Duplication des lutins :

- Dupliquer les requins et les crabes
- Modifier les couleurs pour les différencier ainsi que leurs temps de déplacement pour obtenir des vitesses différentes



#### Déplacement de la pieuvre à l'aide des boutons de direction

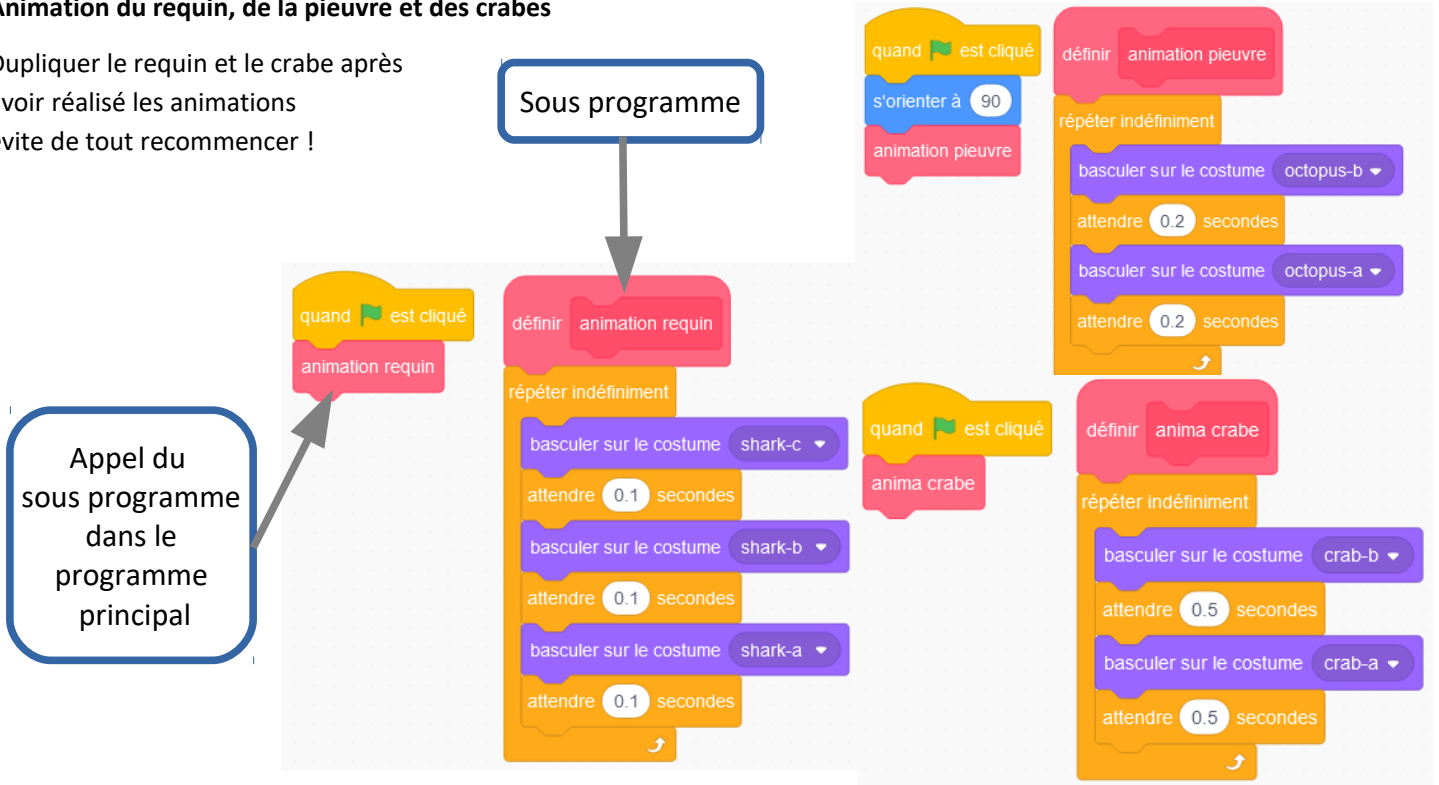


#### Déplacement d'un requin et d'un crabe



## Animation du requin, de la pieuvre et des crabes

Dupliquer le requin et le crabe après avoir réalisé les animations évite de tout recommencer !



## Programmation du score

Lorsque la pieuvre mange un crabe elle gagne un point, lorsqu'elle se fait croquer par un requin elle perd un point

