

Étape 1 ■ Positionner et déplacer le crabe

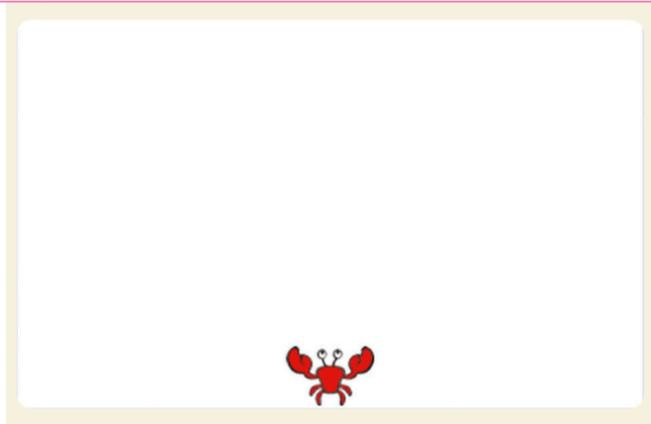
- Prendre comme lutin un crabe et le positionner automatiquement au centre et en bas de l'écran à chaque appui sur le drapeau vert.
- Fixer la taille du crabe à 50 % et programmer le déplacement horizontal (gauche et droite) du crabe à l'aide des flèches du clavier.



Tu peux utiliser ces instructions :

mettre la taille à 50 % de la taille initiale

aller à x 0 y -170



Étape 2 ■ Faire apparaître et tomber des diamants

- Ajouter le lutin « *Crystal* » qui représente un diamant.
- Répéter indéfiniment. Après une attente aléatoire entre 1 et 3 secondes, le diamant se positionne à une abscisse x aléatoire entre -220 et 220 et une ordonnée y égale à 200 .
- Ensuite, on ajoute « -5 » à son ordonnée y jusqu'à ce que cette ordonnée soit inférieure à -170 .
- Il faut alors cacher le diamant qui réapparaîtra ainsi de suite ailleurs et tombera à nouveau.



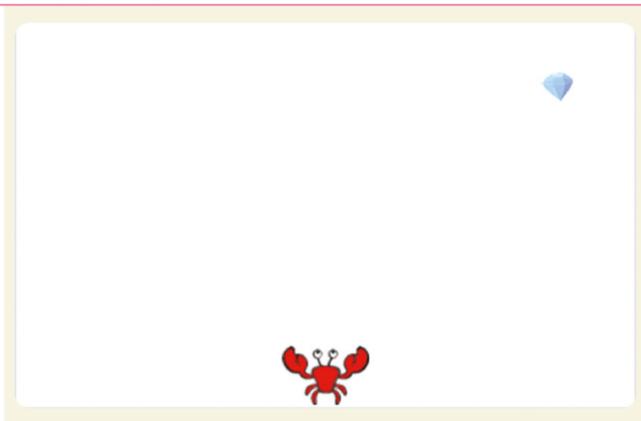
Tu peux utiliser ces instructions :

nombre aléatoire entre 1 et 10

répéter jusqu'à ce que ordonnée y < -170

montrer

cacher



Étape 3 ■ Mettre un fond et faire tomber des poissons-globes

- Choisir un fond sous-marin (« *Underwater 2* » par exemple) et faire apparaître le lutin « *Pufferfish* ».
- Copier le script du lutin « *Crystal* » sur le lutin « *Pufferfish* » afin de le faire tomber aléatoirement également.
- Rajouter une instruction au début fixant la taille de ce lutin à 30 % de sa taille initiale.



Pour copier un script, fais-le glisser sur le lutin sur lequel tu veux le copier.

