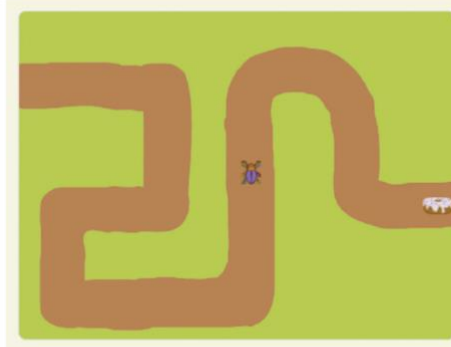


Étape 3 ■ Faire se déplacer le scarabée

– Programmer les déplacements du scarabée à l'aide du clavier.

Plusieurs façons de faire existent, chacune ayant des avantages et des inconvénients :



– Dupliquer ensuite ceci pour que le scarabée se déplace dans les bonnes directions lorsque l'on appuie sur les quatre flèches du clavier.

Étape 4 ■ Interdire de toucher la partie verte

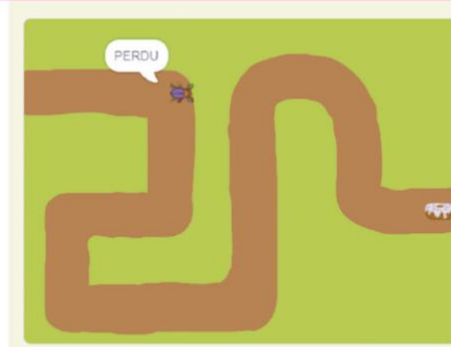
– Tester indéfiniment si la couleur « verte » est touchée et dans ce cas : faire dire « PERDU » pendant 1 seconde au scarabée ; faire revenir le scarabée en position initiale ; orienter le scarabée vers la droite.



Utilise les instructions suivantes :



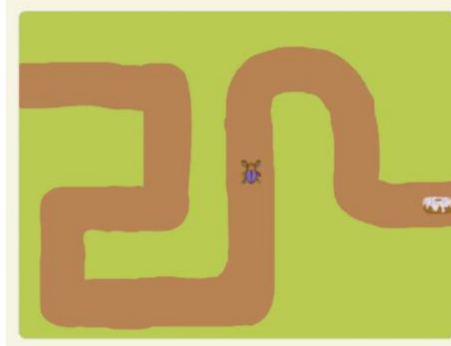
Pour choisir la couleur dans `couleur touchée?`, clique sur la couleur de l'élément, puis sur la pipette tout en bas et enfin sur la couleur verte de l'arrière-plan.



Étape 3 ■ Faire se déplacer le scarabée

– Programmer les déplacements du scarabée à l'aide du clavier.

Plusieurs façons de faire existent, chacune ayant des avantages et des inconvénients :



– Dupliquer ensuite ceci pour que le scarabée se déplace dans les bonnes directions lorsque l'on appuie sur les quatre flèches du clavier.