

Pour aller plus loin dans votre labyrinthe

Mise en place de Donuts gagnants et d'un score

Le lutin explorateur doit ramasser des donuts. Ces donuts lui donnent des points et nous allons aussi comptabiliser ce nombre de points, c'est à dire le nombre de donuts ramassés.

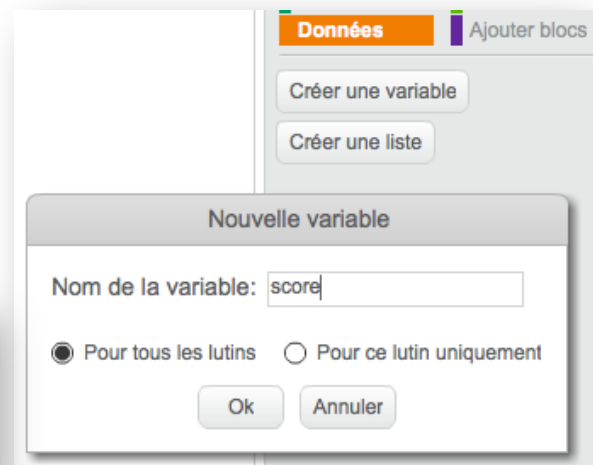
1) Création du score

Dans le menu « Données », créer la variable appelée **score** :
Créer aussi la variable appelée **nbdonut**

2) Créer un nouveau lutin Donut disponible dans la bibliothèque des lutins :



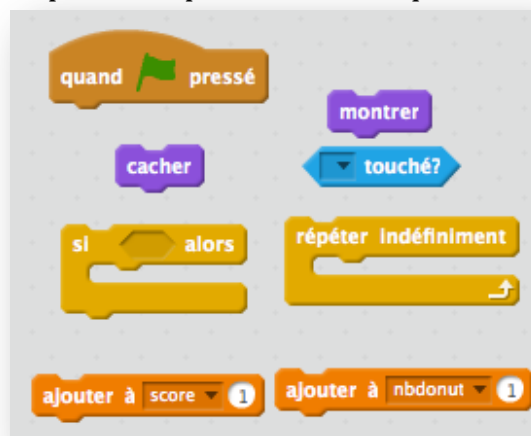
Donut



Attention, vous devez réduire sa taille pour qu'il entre dans le labyrinthe.

Le donut est fait pour être ramassé par le lutin explorateur, donc si le lutin touche le donut, le donut doit disparaître et le score doit augmenter de 1.

Pour cela, utiliser les blocs suivants et assemblez-les pour réaliser ce que vous souhaitez (n'oubliez pas de tester en cliquant sur le drapeau vert pour vérifier ce que fait le programme) :



Mettre ensuite le score à 0 dans le script du lutin explorateur.

3) Créer d'autres donuts avec le clic droit « dupliquer » puis dispatcher les donuts dans votre labyrinthe.

Mise en place d'un 2^{ème} joueur

- 1) Ajoutez un 2^{ème} joueur en utilisant un autre lutin explorateur : cet autre lutin se déplacera avec les touches R ; C ; D ; F du clavier.
- 2) Ajouter le score de ce nouveau lutin explorateur.
- 3) Créer d'autres lutins bonus comme les donuts avec des points négatifs par exemple (par exemple, le lutin banane et dire si banane est touchée, mettre le score à -1...)