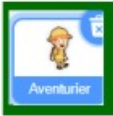




Aide à la programmation du jeu "le diamant maudit"



L'aventurier doit pouvoir se déplacer grâce aux flèches de direction du clavier

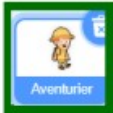
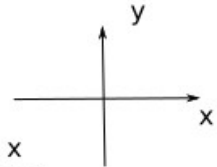
```
quand la touche "flèche haut" est pressée
ajouter 30 à y
```

exemple : quand "flèche haut" pressée alors à la position Y de l'aventurier le programme ajoute 30. (l'aventurier se déplace de 30 en 30 à chaque pression de la flèche haute)

Faire de même pour la flèche du bas, la flèche de gauche et de droite.

Attention : Dans le repère de position

- * si l'aventurier monte ou se dirige vers la droite on ajoute (+30) à y ou à x
- * si l'aventurier descend ou se dirige vers la gauche on ajoute (-30) à y ou à x



Pour que l'aventurier suive le labyrinthe, il faut respecter l'algorithme suivant :

*Si la couleur "noir" est touchée
Alors retourner à la position de départ
jouer le son "bing"*

```
quand est cliqué
répéter indéfiniment
  si couleur "noir" touchée ?
    aller à x : -X y : Y
    jouer le son "bing"
```

trouver la position de départ du lutin



```
répéter jusqu'à ce que "touche le bord" ?
  s'orienter à -90
  ajouter -30 à x
```

La pierre doit se déplacer vers la gauche en tournant sur elle même. Lorsqu'elle touche le bord du labyrinthe elle doit retourner à sa position de départ

Attention : Si la pierre touche l'aventurier
Alors basculer sur "perdu", jouer "pierre"
Stopper le jeu

```
basculer sur l'arrière-plan "Perdu"
jouer le son "pierre" jusqu'au bout
stop tout
```

