Labyrinthe

- ★ Aller sous le lien http://www.mazegenerator.net afin de générer et télécharger un labyrinthe sous format png (image).
- * Importer le labyrinthe comme arrière-plan de la scène.



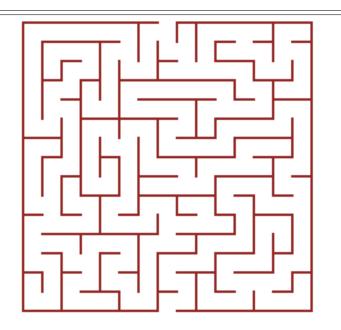
- \star Ajuster le labyrinthe dans la zone d'exécution du programme.
- * Rétrécir () la taille du lutin pour lui permettre de se déplacer dans le labyrinthe.
- ★ À l'aide de la souris, placer le lutin à l'entrée du labyrinthe, repérer les coordonnées de sa position et les reporter dans le début de son script ci-dessous.



- ★ Pour provoquer le déplacement du lutin de 5 pixels vers la gauche via un appui sur la flèche gauche du clavier, coder et tester le premier script ci-contre.
- ★ Coder trois autres scripts similaires pour permettre les déplacements du lutin vers la droite, le haut et le bas.

```
ajouter 5 à x ajouter -5 à y ajouter 5 à y
```

- * Lorsque le lutin touche un bord du labyrinthe, on le fait reculer de 5 pixels. Compléter chacun des quatre scripts déterminant le mouvement du lutin par les deux instructions ci-contre.
- ★ Le jeu se termine lorsque le lutin atteint la sortie. Terminer le programme en utilisant les trois dernières instructions ci-contre.



```
si touche flèche gauche pressée? alors ajouter -5 à x
```

```
si couleur touchée? alors
```

