

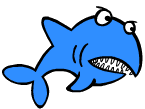
Le Requin

Étapes :

- 1) Ajouter les deux lutins (le requin et le poisson) et l'image de fond
- 2) Faire en sorte que les lutins soient placés aléatoirement à chaque démarrage du jeu (quand on clique sur le drapeau vert)
- 3) Animer le requin pour qu'il ouvre et ferme sa mâchoire (2 costumes)
- 4) Permettre de déplacer le requin avec les 4 flèches directionnelles
- 5) Faire disparaître le poisson quand le requin le touche
- 6) Améliorer le jeu !

Ne pas oublier de faire attention à l'initialisation (le poisson doit être visible et le requin toujours dans le même sens).

Blocs à utiliser :



choisir le style de rotation position à gauche ou à droite ▼

se diriger en faisant un angle de 90 ▼



choisir le style de rotation position à gauche ou à droite ▼

se diriger en faisant un angle de -90 ▼

avancer de 10 pas



attendre 0 secondes

si touché? alors

choisir le style de rotation à 360° ▼

se diriger en faisant un angle de 180 ▼

cacher

quand drapeau pressé

basculer sur costume ▼

montrer



répéter indéfiniment

nombre aléatoire entre 0 et 0

choisir le style de rotation à 360° ▼

se diriger en faisant un angle de 0 ▼

quand flèche est pressé

aller à x: 0 y: 0