

La Fusée

Étapes :

- 1) Dessiner le labyrinthe (c'est un lutin) et ajouter le fond d'écran
- 2) Permettre de déplacer la fusée au travers du labyrinthe (comme le requin de la semaine dernière mais sans tourner)
- 3) Afficher « PERDU » si la fusée touche les bords du labyrinthe
- 4) Ajouter une terre qui fait afficher « BRAVO » quand la fusée l'atteint
- 5) Ajouter des étoiles qui disparaissent quand la fusée les touche, et ajoutent 1 point au score
- 6) Améliorer le jeu !

Ne pas oublier de faire attention à l'initialisation.

Blocs de base à utiliser :

