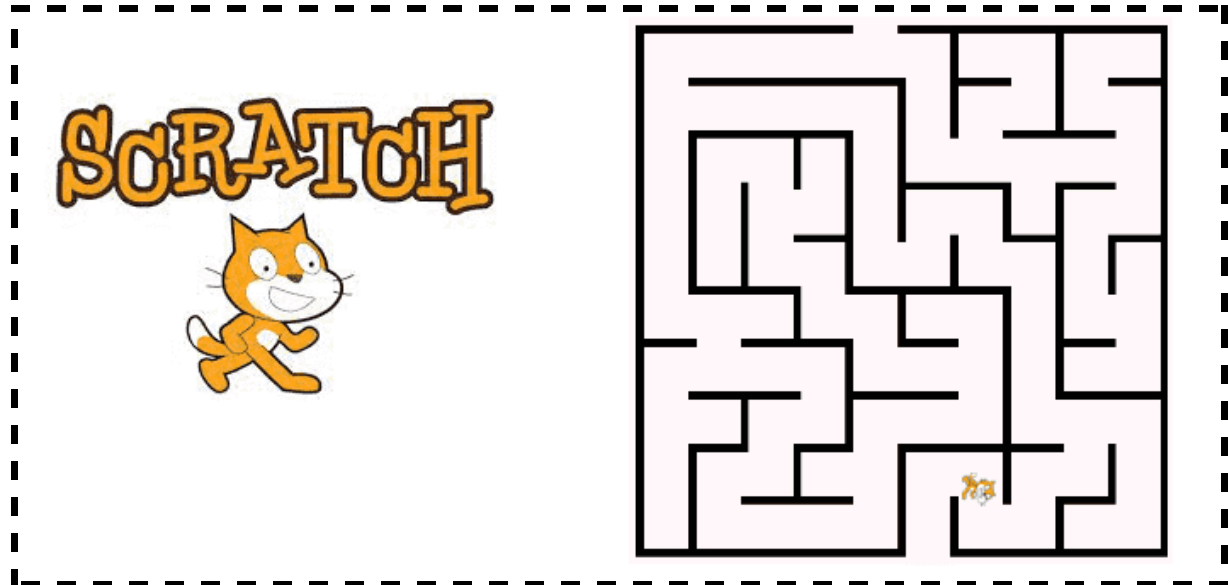


Jeu de labyrinthe avec Scratch

07-06-22 5174



Étape 1 : Dessiner les labyrinthes

Maze Generator

Shape: Rectangular ▾

Style: Orthogonal (Square cells) ▾

Width: 10 (2 to 200 cells)

Height: 10 (2 to 200 cells)

Inner width: 0 (0 or 2 to width - 2 cells)

Inner height: 0 (0 or 2 to height - 2 cells)

Starts at: Top ▾

Advanced: E: 50 (0 to 100), R: 100 (0 to 100)

[Like](#) [Share](#) 548 people like this. Be the first of your friends.

[About](#) [Help](#) [Examples](#) [Donate](#)

[Commercial use](#) [How tos](#) [Generate new](#)

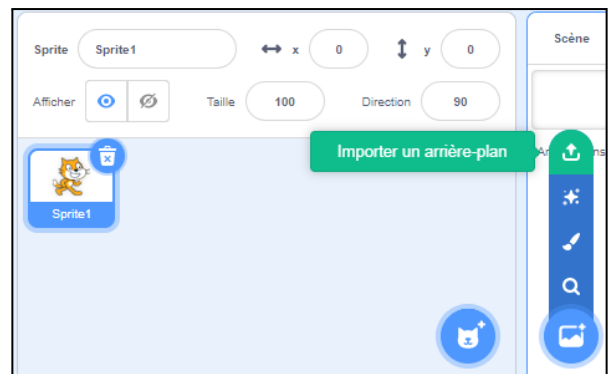
10 by 10 orthogonal maze

☐ Solution ☐ As lines [PNG](#) ▾ [Download](#)

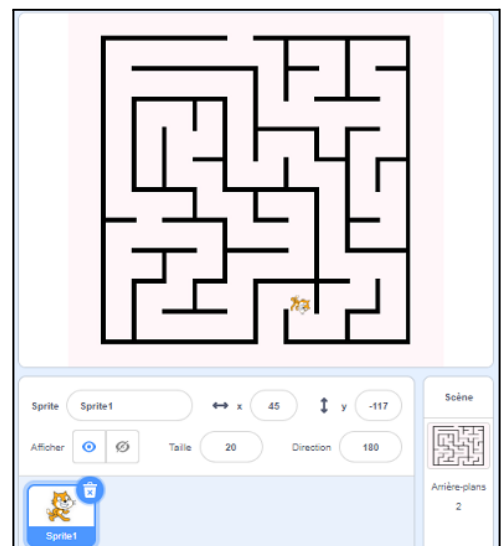
Copyright © 2022 Alliance AB

Etape 2: Ajoutez l'arrière plan

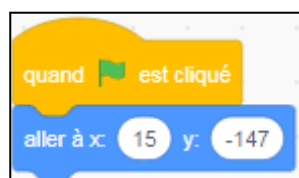
1) Aller à importer un arrière plan pour ajouter l'image des labyrinthes générée.



2) On obtient un arrière plan qui contient des labyrinthes:



Etape 3: Initialiser le jeu

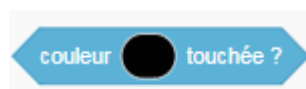


Etape 3: déplacer le sprite chat

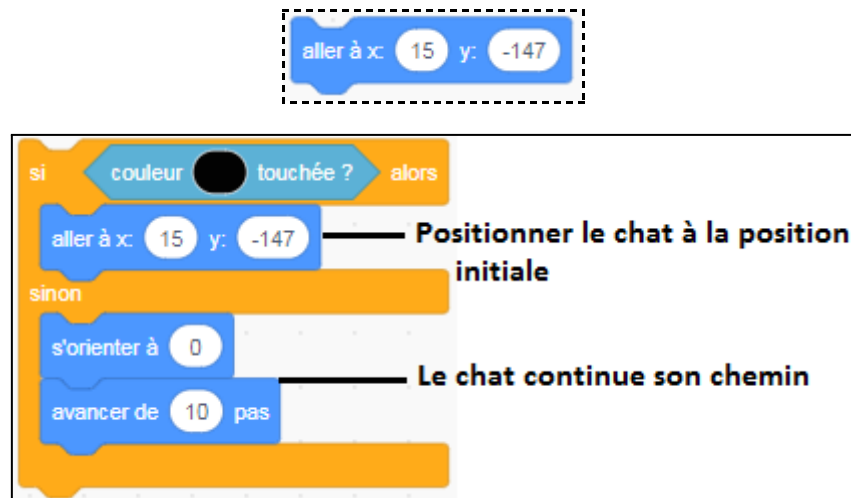


Etape 4: Interdire le chat de traverser les murs :

Pour empêcher le chat de franchir les murs de labyrinthe, On doit utiliser **le bloc de la catégorie Capteurs** qui vérifie si le chat touche la couleur de mur.



Pour punir le joueur d'avoir touché un mur, on place le chat à position initiale.



Voici le programme scratch final du jeu Labyrinthe:

