

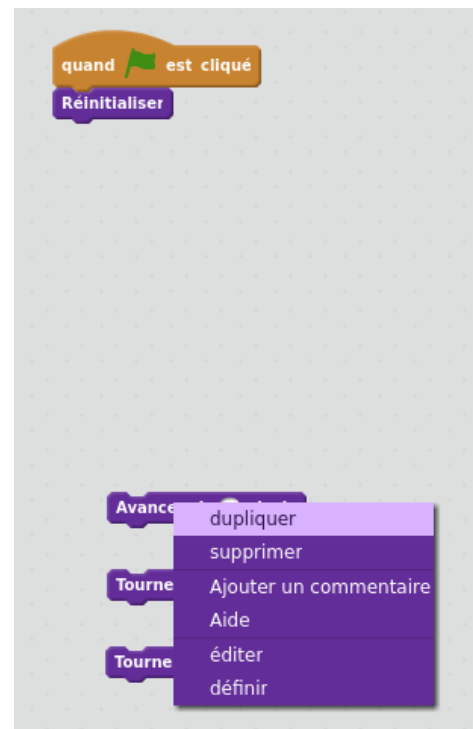
TD 2 : labyrinthe 1

1. Ouvrir le projet [Labyrinthe_1](#) et cliquer sur « Remix » pour enregistrer une copie.

La **duplication** consiste à créer une copie exacte d'une ou plusieurs instructions. Sous scratch, elle s'obtient en effectuant un clic droit. **S'il y a plusieurs instructions à la suite, la duplication s'effectuera sur l'instruction sélectionnée ainsi que sur celles qui la suivent.**

2. Trois instructions sont disponibles.

Le programme qu'il faut compléter pour que le lutin atteigne le rond bleu.



Dupliquer et ajouter ces instructions à la suite du programme pour que le lutin atteigne le rond bleu sans toucher le rouge.

Les instructions que l'on peut utiliser (en les complétant) et que l'on peut dupliquer grâce au clic droit.

3. On veut améliorer le programme pour qu'en cas de succès, le lutin dise « Gagné ! » et que les autres scripts s'arrêtent. **Dupliquer le script permettant de détecter l'échec et le modifier.**



La modification de la couleur du capteur « couleur touchée? » se fait en cliquant d'abord sur le carré du capteur puis sur la couleur désirée.



4. En cas de succès, le lutin s'arrête dès qu'il touche le rond bleu. Modifier le script créé à la question 3 pour permettre au lutin de finir son déplacement.