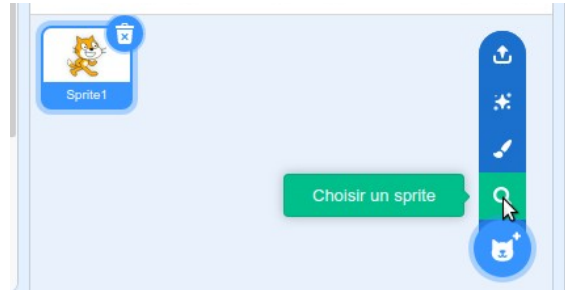


TP 3 : piloter le lutin

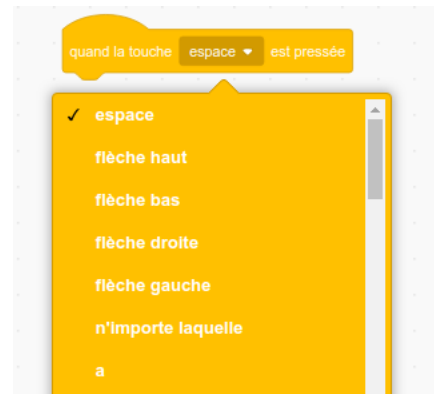
Enregistrer ce projet sous le nom « 5-3 ».



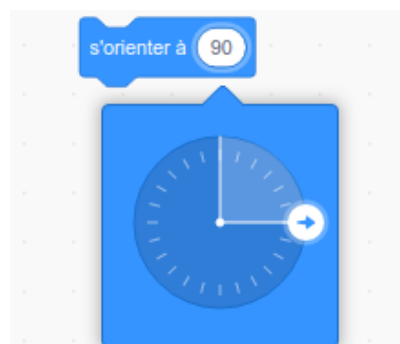
Changer de lutin et choisir un lutin vu de dessus comme la souris.



Le bloc « quand espace est pressé » de la catégorie « Événements » a un menu déroulant permettant d'avoir les événements utiles pour ce travail.



Le bloc « s'orienter » possède aussi un paramètre modifiable.



On souhaite pouvoir déplacer le lutin à l'aide des 4 flèches du clavier : quand on clique sur la flèche gauche, le lutin doit se tourner vers la gauche de l'écran et avancer de 10 ; quand on clique sur la flèche haut, le lutin doit se tourner vers le haut de l'écran et avancer de 10...