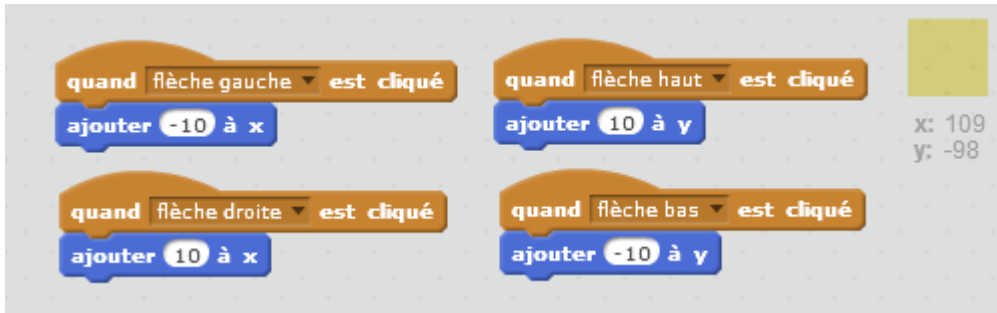


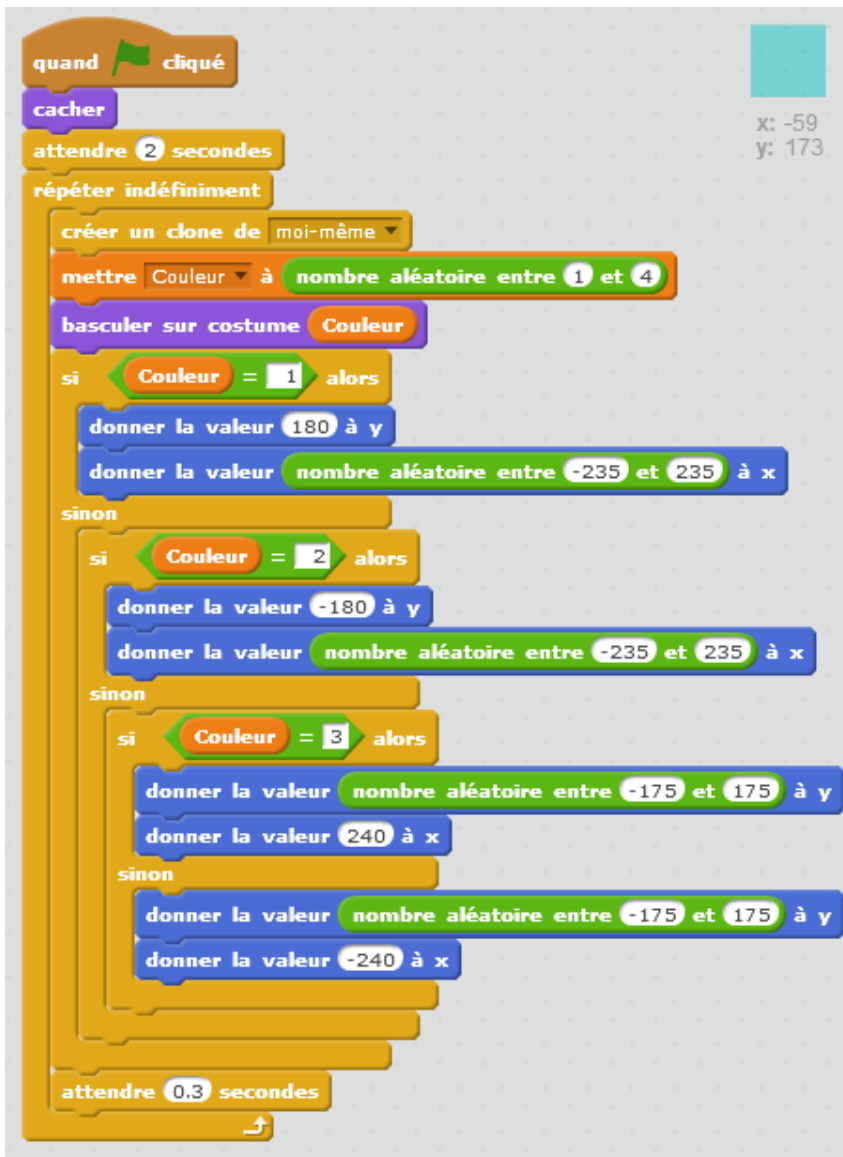
Evite-nous ! (correction)

Etape 1. Création des lutins « Carré mobile » et « Carré à éviter »

Etape 2. Déplacement du lutin « Carré mobile » avec les flèches



Etape 3. Initialisation des carrés à éviter : couleur et position initiale



Etape 4. Déplacement des clones du lutin « Carré à éviter »

The script for the 'Avoid Square' sprite clone is as follows:

- quand je commence comme un clone
- montrer
- si Couleur = 1 alors
 - répéter jusqu'à ordonnée y < -180
 - ajouter nombre aléatoire entre -5 et -2 à y
- sinon
 - si Couleur = 2 alors
 - répéter jusqu'à ordonnée y > 170
 - ajouter nombre aléatoire entre 2 et 5 à y
 - sinon
 - si Couleur = 3 alors
 - répéter jusqu'à abscisse x < -220
 - ajouter nombre aléatoire entre -5 et -2 à x
 - sinon
 - répéter jusqu'à abscisse x > 240
 - ajouter nombre aléatoire entre 2 et 5 à x
- supprimer ce clone

Coordinates: x: -223, y: 173

Etape 5. Fin du jeu

The script for the end of the game is as follows:

- quand je reçois FINI
 - dire chronomètre pendant 0.1 secondes
- quand cliqué
 - dire Evite tout ce qui passe à mes côtés ! pendant 2 secondes
 - répéter indéfiniment
 - si Carré à éviter touché? alors
 - envoyer à tous FINI
 - stop tout

Coordinates: x: 109, y: -98