

## Le chat et la souris (version 2) (correction)

### Etape 1. Les déplacements



mettre à 50 % de la taille initiale

quand cliqué

aller à x: -180 y: 0

s'orienter à 90

répéter indéfiniment

- si touche flèche haut pressée? alors
  - s'orienter à 0
  - avancer de 10
- si touche flèche bas pressée? alors
  - s'orienter à 180
  - avancer de 10
- si touche flèche droite pressée? alors
  - s'orienter à 90
  - avancer de 10
- si touche flèche gauche pressée? alors
  - s'orienter à -90
  - avancer de 10

x: -180  
y: 0



mettre à 50 % de la taille initiale

quand cliqué

aller à x: 200 y: 0

s'orienter à -90

répéter indéfiniment

- tourner de nombre aléatoire entre -45 et 45 degrés
- avancer de 20
- rebondir si le bord est atteint
- attendre 0,2 secondes

x: 1  
y: -54

## Etape 2. Les interactions entre lutins



Script for a cat sprite (x: -180, y: 0):

- quand cliqué
- réinitialiser le chronomètre
- répéter indéfiniment
  - si Mouse1 touché? alors
    - dire chronomètre pendant 2 secondes



Script for a mouse sprite (x: 184, y: 127):

- quand cliqué
- mettre souris mangées à 0
- répéter indéfiniment
  - si Cat2 touché? alors
    - ajouter à souris mangées 1
    - dire regroupe souris mangées souris mangées pendant 2 secondes
    - donner la valeur nombre aléatoire entre -240 et 240 à x
    - donner la valeur nombre aléatoire entre -170 et 170 à y