

## Premier jeu type arcade : Prolongement 1

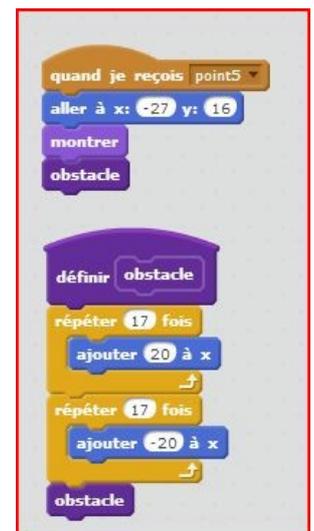
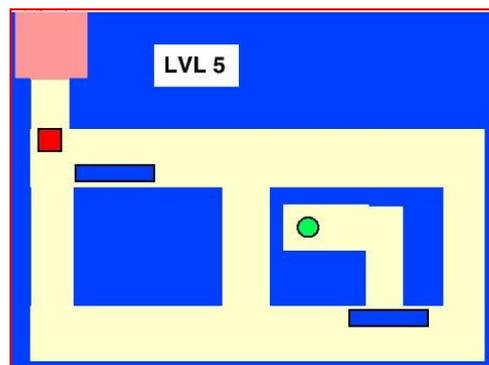
Ajouter des obstacles qui se déplacent.

### Objectifs

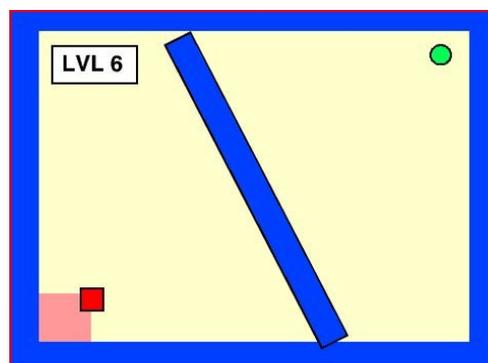
- utilisation des coordonnées du lutin obstacle
- utilisation de boucles (avec création de blocs utilisés en boucle dans cette production)
- instruction conditionnelles

### Production d'élève :

Obstacles qui se déplacent de manière régulière, horizontalement.



Obstacle pivotant.



*Remarque : l'élève, ayant créé des obstacles de la même couleur que le fond, n'a pas eu besoin d'ajouter d'instructions supplémentaires.*