

PAC-MAN : Prolongement 1 : Ajouter des zones de téléportation.

Objectifs

- utilisation des coordonnées du lutin.
- instruction conditionnelles (dépendant d'événements aléatoires dans cette production).

Production d'élève :

Exemple de téléportation, un nombre aléatoire intervient lorsqu'on se trouve sur une zone rose ou grise. Chaque nombre correspond à une zone d'arrivée rouge.



Remarque : l'élève a choisi de créer des zones d'arrivée pour éviter les téléportations en boucle infinie.