

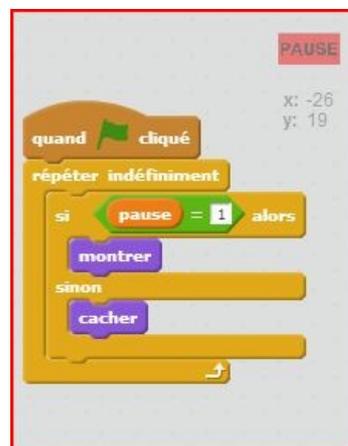
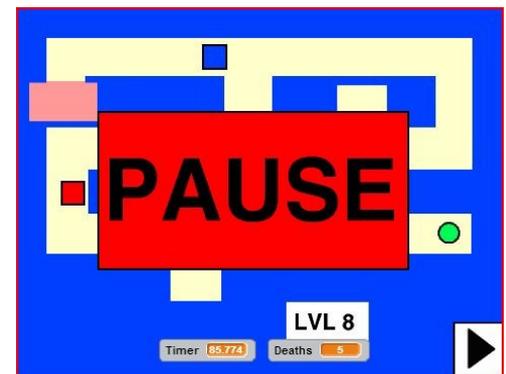
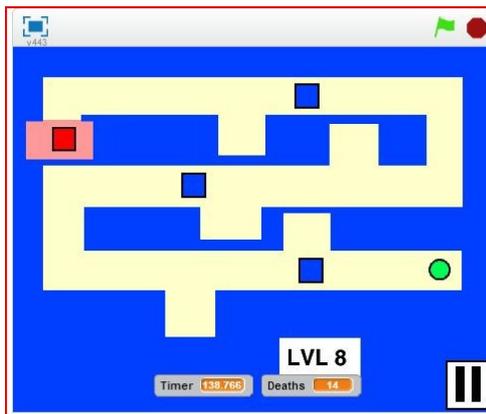
Premier jeu type arcade : Prolongement 3

Ajouter un bouton pause.

Objectifs

- utilisation de variables
- instruction conditionnelles
- gérer différentes apparences du lutin
- interaction entre différents lutins , création et gestion d'événements

Production d'élève :



S'ajoutent à ces deux scripts les modifications nécessaires dans le script du lutin « personnage » pour bloquer les déplacements et arrêter le chronomètre.