

PAC-MAN : Prolongement 2 : Ajouter un compteur de vies.

Objectifs

- utilisation de variables
- instruction conditionnelles

Production d'élève :



Ajouts possibles :

- Ajouter un score final qui dépend ou non du chronomètre et du nombre de vies.
- Ajouter des bonus qui permettent de gagner des vies.