

## Labyrinthe à plusieurs niveaux : Prolongement 2

Modifier les conditions de déplacement en fonction des caractéristiques du lutin (apparence, taille)

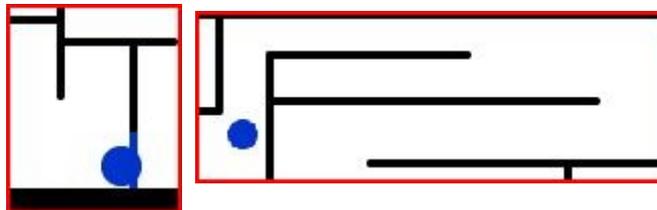
### Objectif

Instructions conditionnelles multiples

### Production d'élève :

Dans cet exemple, le lutin change de couleur lorsqu'il touche un disque. Il peut alors traverser les murs de la même couleur.

Un disque permet également au lutin de changer de taille pour pouvoir passer dans les couloirs plus étroits du labyrinthe.



*script de changement de couleur où la valeur de la variable est modifiée quand le lutin touche un disque de couleur.*



*script de changement de taille où la valeur de la variable est modifiée quand le lutin touche l'objet provoquant le changement de taille.*

