

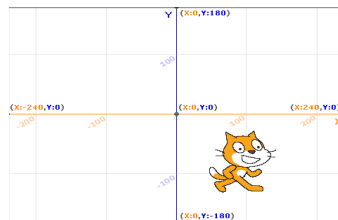
Pour animer notre lutin, il faut créer un script.

Pour le faire avancer, j'utilise l'instruction dans la catégorie Mouvement.



Par défaut, le lutin avance de 10 pixels dans la direction dans laquelle il est orienté.

La position des lutins sur la scène est déterminée par leurs coordonnées sur les axes X et Y.



Je peux déplacer mon lutin en fixant les valeurs X et Y dans certains blocs Mouvement.



A TOI DE JOUER !

1. Avancer

- Commencez un nouveau script avec l'événement



- Faites avancer votre lutin de 50 pixels en utilisant l'instruction



- Trouvez une autre méthode pour obtenir le même déplacement en utilisant seulement les mêmes blocs.

2. Utiliser les coordonnées X et Y

- Commencez un nouveau script avec l'événement



- Demandez à votre lutin d'aller en haut à droite de la scène en ajoutant l'instruction



- Demandez lui de faire une pause avant le prochain mouvement (catégorie **Contrôle**)



- Demandez lui d'aller dans le coin en bas à droite de la scène.
- Puis en bas à gauche, puis en haut à gauche.
- Enfin au centre de la scène.
- N'oubliez pas de programmer une pause entre chaque mouvement.