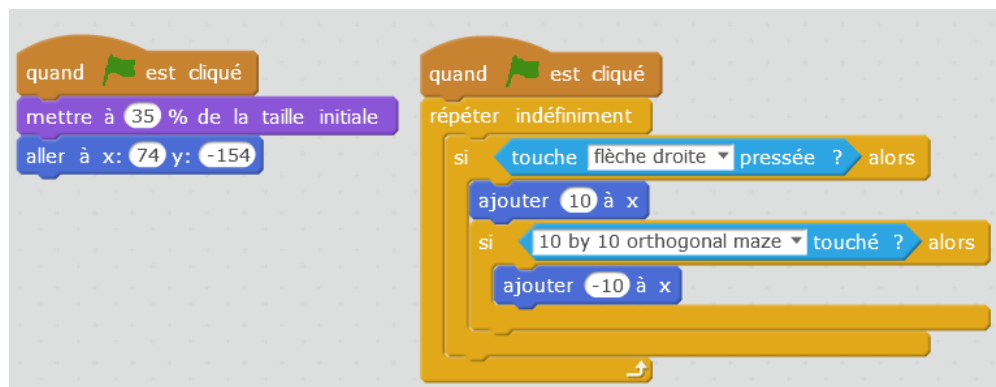
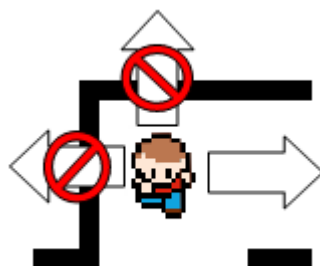


Quelques astuces pour la programmation de votre jeu...

Utiliser plusieurs débuts de scripts...



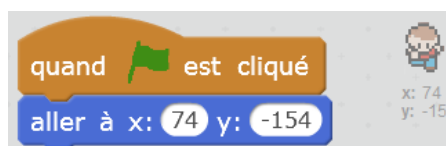
Empêcher le lutin de traverser le labyrinthe...



L'astuce consiste à annuler le déplacement du lutin lorsqu'il rentre en collision avec le labyrinthe.

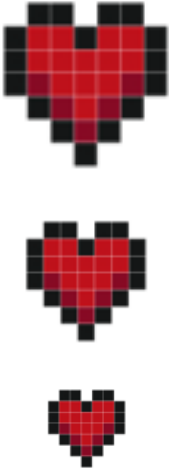
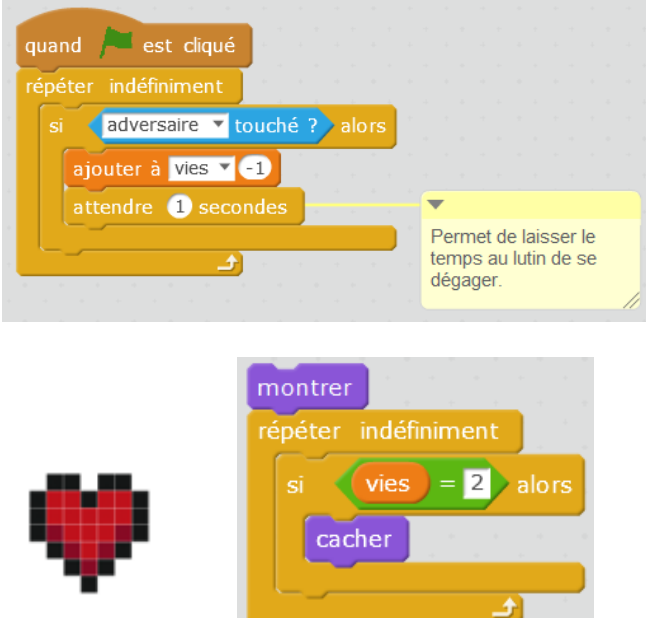
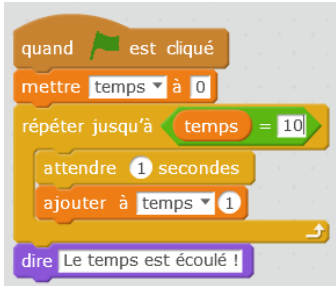

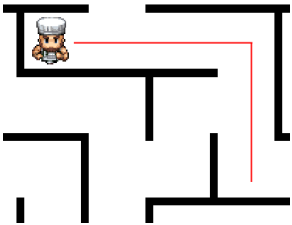


Fixer un élément graphique à une position en début de jeu...



Réduire/augmenter numériquement la taille d'un lutin...



<p>Faire disparaître un cœur de vie quand vous êtes touché par un adversaire...</p>		<p>On crée un variable « vies ». On fixe le nombre de vies (par ex. : 3)</p> 
<p>Créer un « timer »...</p>		<p>On crée un variable « temps ». On fixe la durée prévue (ici : 10 secondes)</p> 
<p>Utiliser des sous-programmes ou comment déclencher des évènements en même temps...</p>		
<p>Déplacer un lutin d'un point A à un point B</p>	 <p>On peut ajouter une vitesse aléatoire en utilisant l'opérateur « nombre aléatoire » pour augmenter la difficulté.</p>	