

A vous d'écrire un sous-script « Dalle particulière » correspondant à la gestion de la dalle suspecte,
pour cela :

- Ne rien modifier dans les scripts :



- Remplacer  par les instructions adéquates.

- Procéder en deux temps, gérer d'abord un type de dalles, tester et enregistrer, puis gérer l'autre type de dalles, tester et enregistrer.

- **Voir dans le cadre ci-dessous les briques, blocs, ... autorisés.**

Briques, blocs, ... à disposition :

Les blocs, briques déjà rencontrés dans ce projet, ainsi que :



Les prendre dans les menus de la bonne couleur.

Information concernant la définition de la couleur pour le capteur couleur



Cliquer droit sur le carré de couleur du capteur, une pipette apparaît, déplacer la pipette sur la couleur désirée, présente sur la scène, et mettre à jour le carré du capteur.

Le programme fonctionne :

- Sur une dalle verte, Oronce pense « Génial ! » puis poursuit son parcours ?
- Sur une dalle en gris foncé, Oronce ne pense pas « Génial » ?
- Sur une dalle en gris foncé, Oronce, disparaît pour réapparaître à la sortie ?

L'éprouver à d'autres labyrinthes de même forme mais pour lesquels les dalles suspectes sont réparties différemment.

Pour cela,

- cliquer sur le lutin « scène » (partie de la fenêtre située en bas, à droite)
- cliquer sur l'onglet « Arrière-plans »,
- choisir « Labyrinthe 2 », en cliquant droit sur son image et tester, au besoin corriger le sous-script.
- de même, choisir et tester avec « Labyrinthe 3 », au besoin corriger le sous-script et enregistrer.

Pour retrouver le programme, cliquer sur le lutin « Oronce » (partie de la fenêtre située en bas, à droite), et si besoin sélectionner l'onglet « Script ».