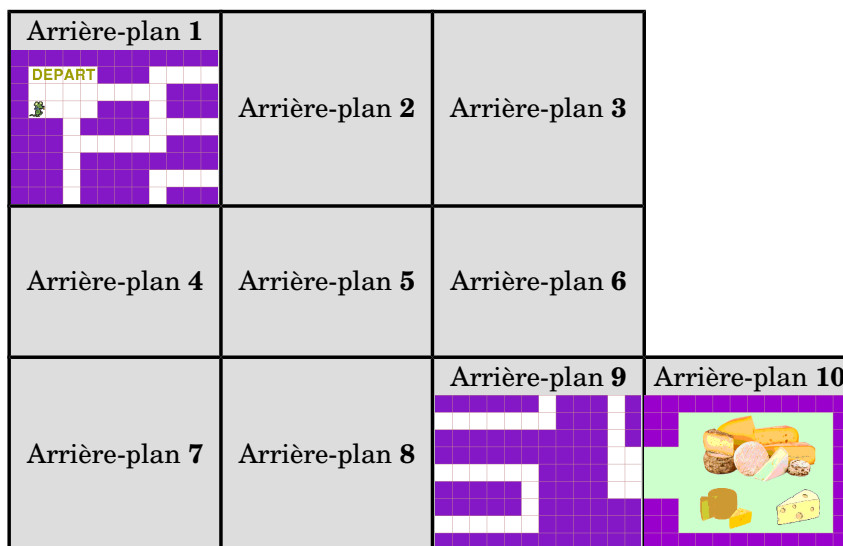


Situation :

Une souris cherche désespérément la sortie du labyrinthe qui mène à la grande salle des fromages. Ce labyrinthe est composé de dix arrières-plans agencés de la façon suivante :




La souris va pouvoir passer d'un arrière-plan à un autre en se rapprochant des bords.

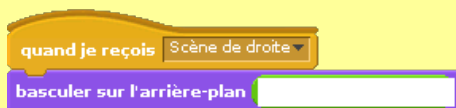
Fichier initial : *P : / Documents en consultation / Maths / Labyrinthe.sb*

Pour bien commencer :

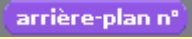
- ➔ Programmez le déplacement de la souris avec les touches directionnelles. Au début du jeu, elle est positionnée sur l'arrière-plan 1 en (-180 ; 40)

Votre travail consiste à programmer correctement le changement d'arrière-plan.

- ➔ Lorsque la souris **touche le bord** d'un arrière-plan, elle **envoie un message** à la scène pour lui demander de changer d'arrière-plan. Exemple :  pour passer sur l'arrière-plan de droite.
- ➔ Lorsque **la scène reçoit ce message**, elle bascule sur l'arrière-plan demandé par la souris.



Exemple :

Il existe une variable  (menu Apparence de la scène) qui donne le numéro de l'arrière-plan sur lequel se trouve la souris.

- ➔ La souris **se repositionne immédiatement sur le nouvel arrière-plan** pour donner l'illusion qu'elle vient de traverser le bord.

Aide :

La souris se trouve sur **arrière-plan n°** et elle veut aller à droite, la scène doit basculer sur

La souris se trouve sur **arrière-plan n°** et elle veut aller à gauche, la scène doit basculer sur

La souris se trouve sur **arrière-plan n°** et elle veut descendre, la scène doit basculer sur

La souris se trouve sur **arrière-plan n°** et elle veut monter, la scène doit basculer sur