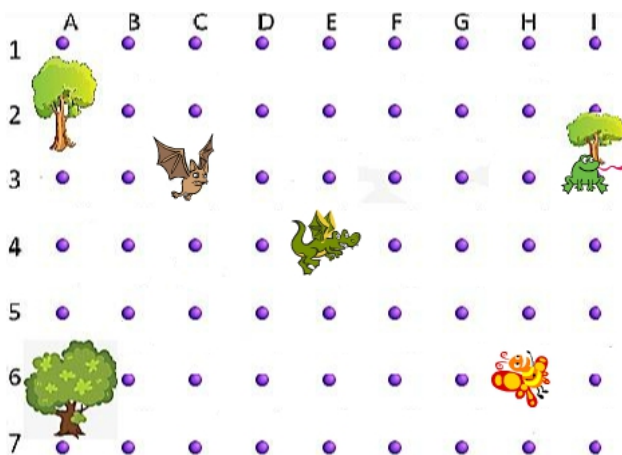


Dans ce TP, il faut programmer le dragon. Ce dernier ne doit se déplacer qu'avec des déplacements horizontaux et verticaux en passant par les points. Chaque point est séparé de 50 pas avec le point placé à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous.

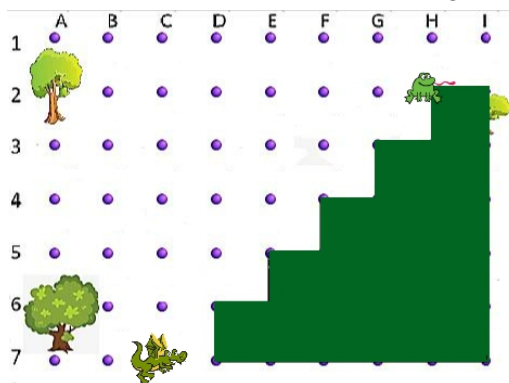
Première partie :

Dans le fichier scratch « dragon1.sb2 », compléter le programme du dragon, afin de :

1. Permettre au dragon d'atteindre la grenouille. Quand celle-ci est atteinte, le dragon doit changer de costume pour cracher des flammes. Validation 1 :
2. Permettre au dragon d'atteindre la chauve-souris. Quand celle-ci est atteinte, le dragon doit changer de costume pour cracher des flammes. Validation 2 :
3. Permettre au dragon d'atteindre le papillon. Quand celui-ci est atteint, le dragon doit changer de costume pour cracher des flammes. Validation 3 :



Deuxième partie : Ouvrir le fichier « dragon2.sb2 ».

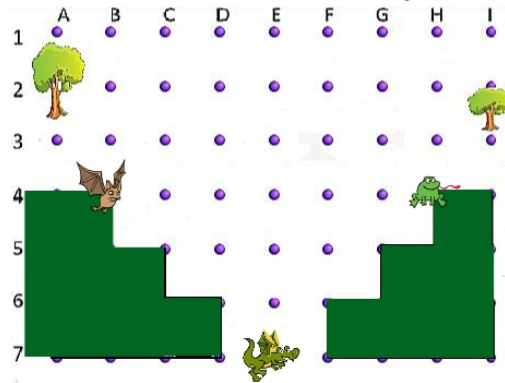


Compléter le programme afin de conduire le dragon à la grenouille en montant les escaliers et en utilisant une boucle « répéter ».



Validation 4 :

Troisième partie : Ouvrir le fichier « dragon3.sb2 ».



Compléter le programme afin de conduire le dragon :

- à la grenouille si le nombre choisi est 2 ;
 - à la chauve-souris si le nombre choisi est 1 ;
- en montant les escaliers et en utilisant une boucle « répéter ».

Validation 5 :

