

## Défi : ajouter un chrono

Et si on ajoutait une nouvelle difficulté à notre jeu ?

Si tu veux, tu peux ajouter un chrono, c'est-à-dire un compteur de temps. Ton hélicoptère aura 2 minutes, par exemple, pour sauver le maximum d'habitants.

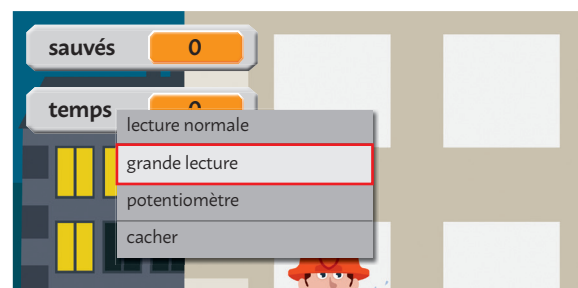
Commence par créer la variable **temps**.

Nouvelle variable

Nom de la variable :

☒ Pour tous les lutins ☐ Pour ce lutin uniquement

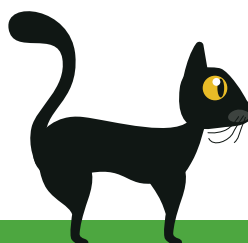
Tu peux modifier son affichage sur la scène en cliquant avec le bouton droit de ta souris. Sélectionne grande lecture, par exemple. Puis place-le où tu veux sur la scène.



Au lancement du jeu, on va mettre la variable **temps** à 120 (secondes), c'est-à-dire 2 minutes. Démarre un nouveau script sur le lutin **Fin**.



Fixe le temps à 120 secondes au début du jeu.




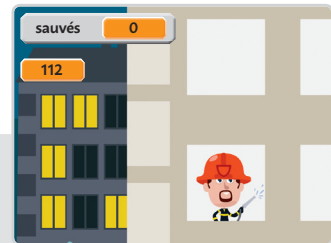
On va ensuite enlever 1 à notre compteur de temps toutes les secondes, jusqu'à ce que le temps soit égal à zéro.

Toutes les secondes,  
on enlève 1  
à la variable temps.



Fais défiler  
le temps toutes  
les secondes,  
jusqu'à ce que  
le temps  
soit égal à 0.

Clique sur  et vérifie que le temps s'écoule toutes les secondes jusqu'à 0.



Une fois le temps écoulé, on lance le message **fin** pour avertir tous les lutins que la partie est terminée. Ainsi, quand le temps est écoulé, l'écran partie terminée s'affichera.

