

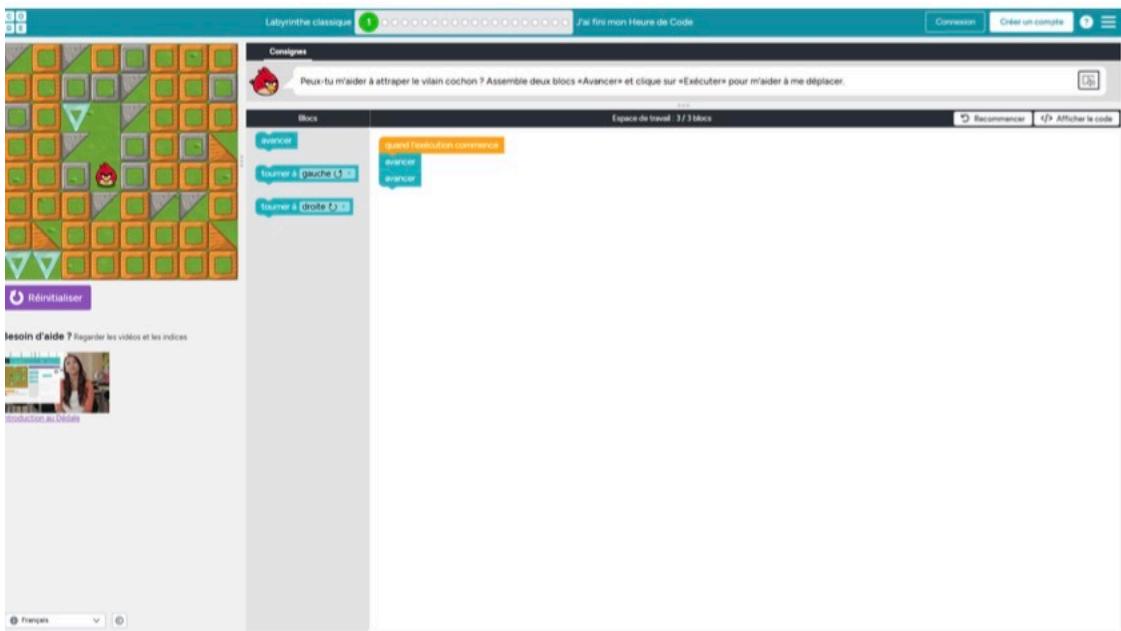
## Bloc 1

PLUMECOQ Aymeric  
Groupe 2

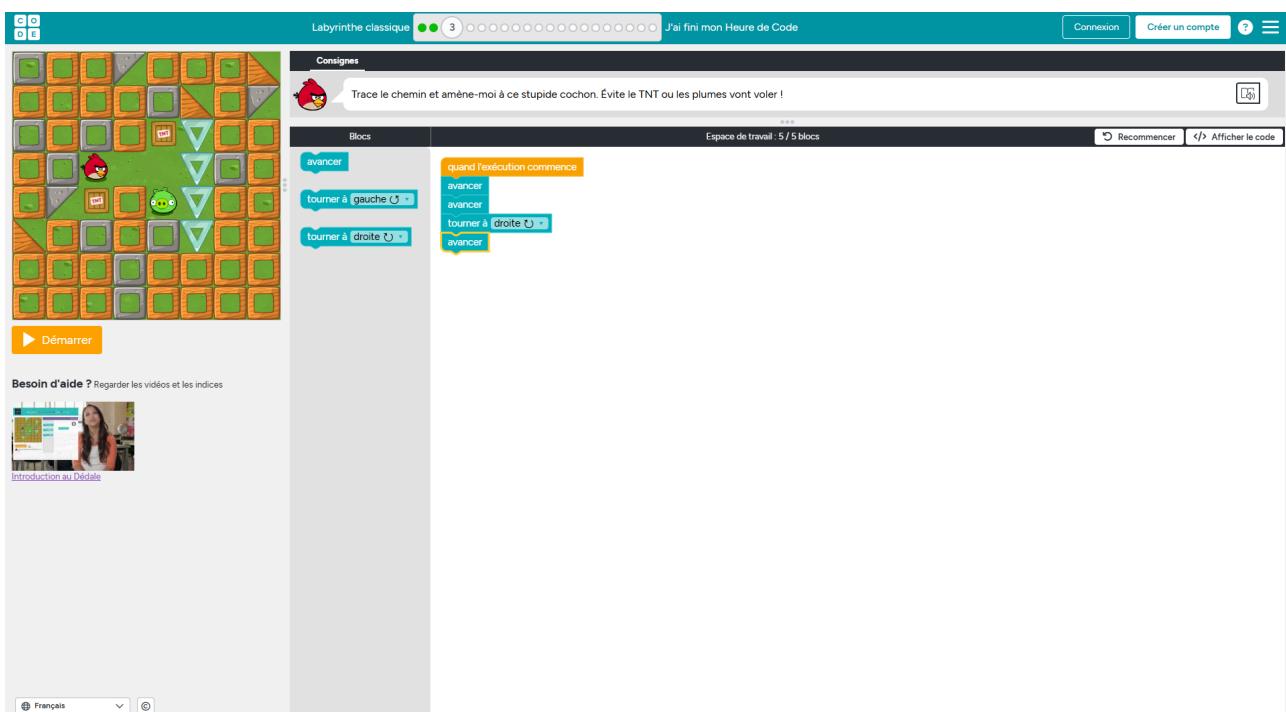
Initiation aux code

Je vais entreprendre aujourd’hui la réalisation de tous les niveaux de ce jeu, en commençant par le niveau 1.

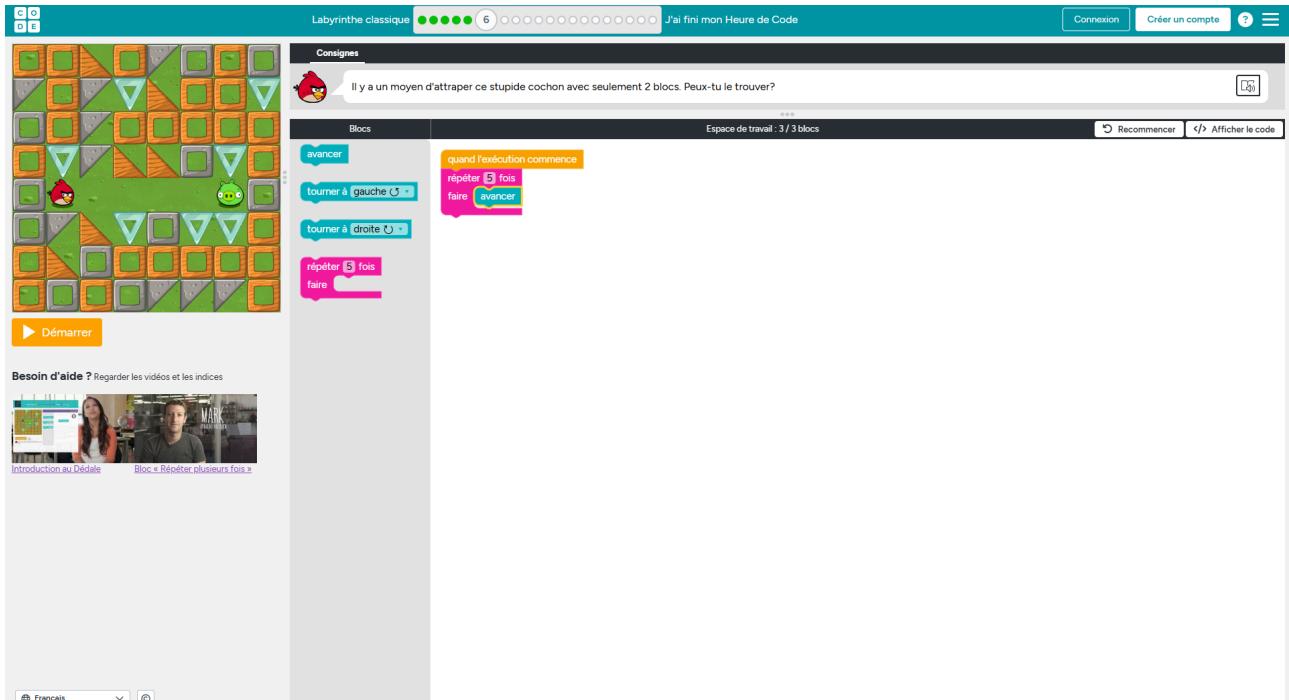
Le niveau 1 a pour objectif d’enseigner la mécanique de déplacement dans le jeu. Pour l’instant, il suffit d’ajouter des blocs « avancer » pour atteindre l’objectif.



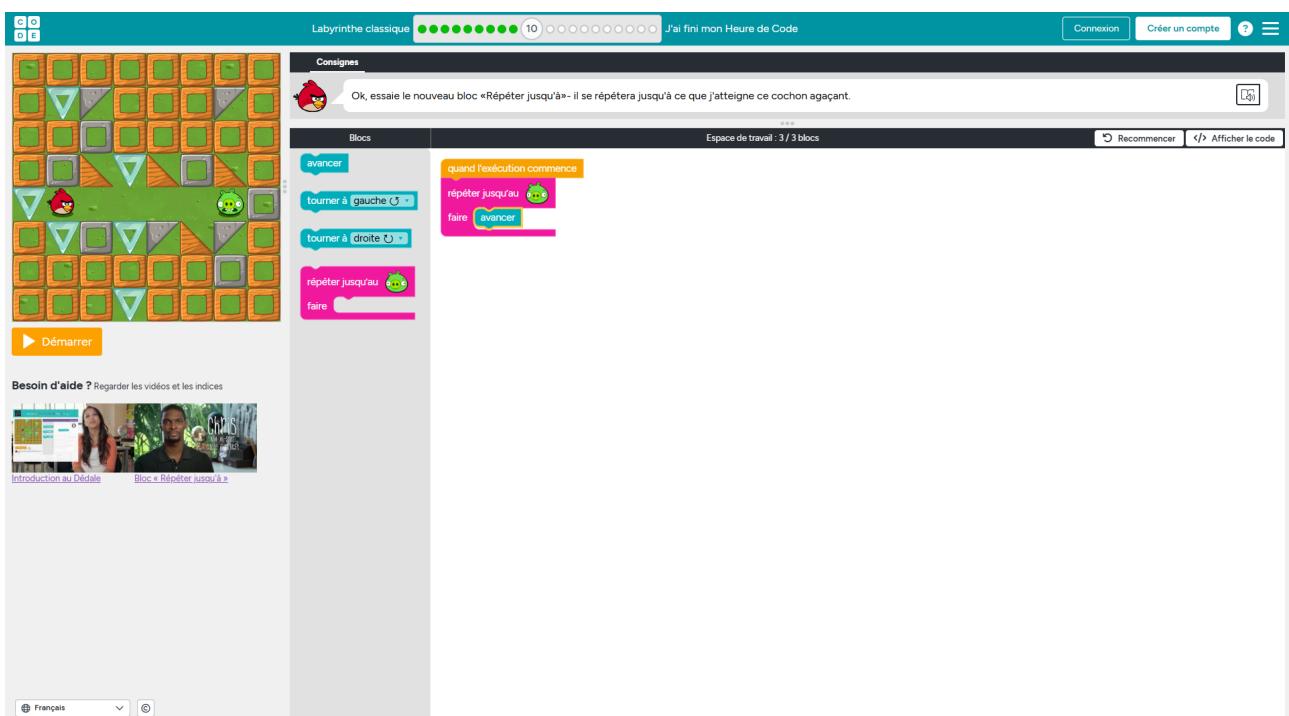
Au niveau 3, un nouveau bloc apparaît : le bloc « tourner à droite/gauche ». Afin d’atteindre l’objectif, je sélectionne le bloc « tourner à droite ».



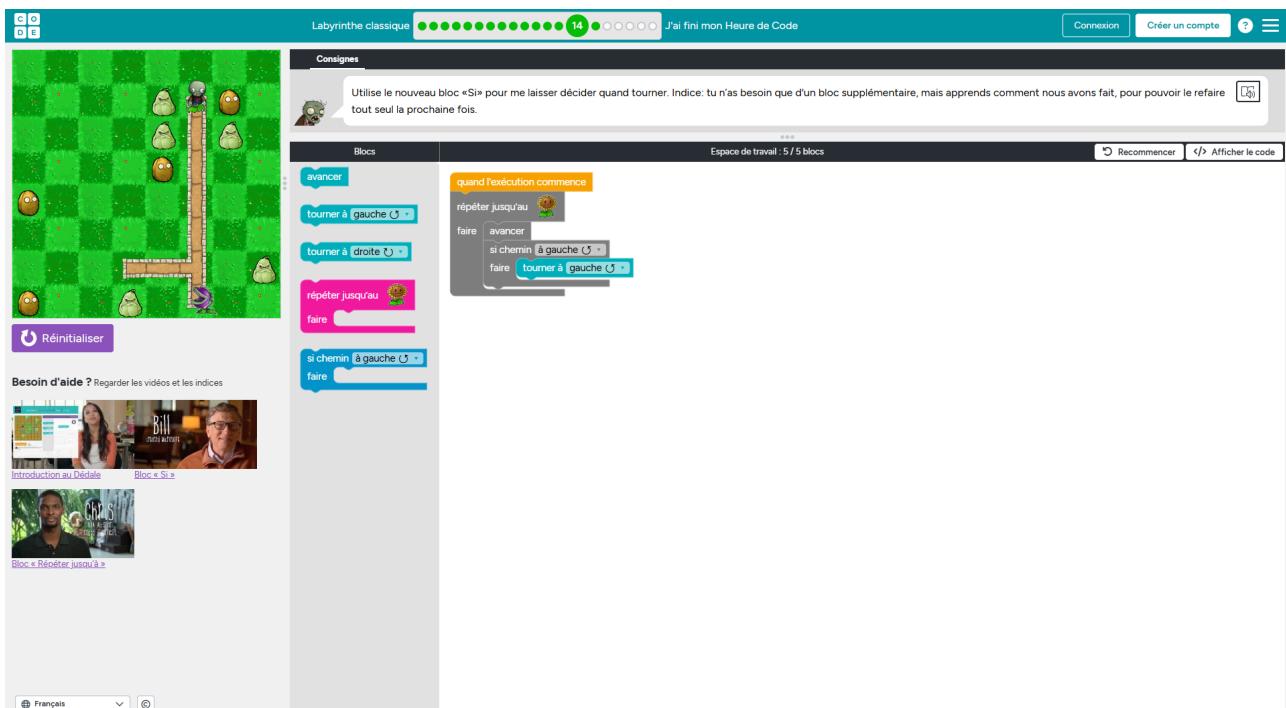
Après avoir atteint le troisième niveau, un nouveau bloc devient disponible : le bloc « répéter 5 fois ». Il est possible de personnaliser ce bloc en modifiant le nombre de répétitions et en sélectionnant la valeur la plus appropriée à l'objectif. Il est ensuite possible d'ajouter d'autres blocs à l'intérieur. Dans mon cas, j'ai conservé la valeur « répéter 5 fois » et j'ai intégré le bloc « avancer » à l'intérieur.



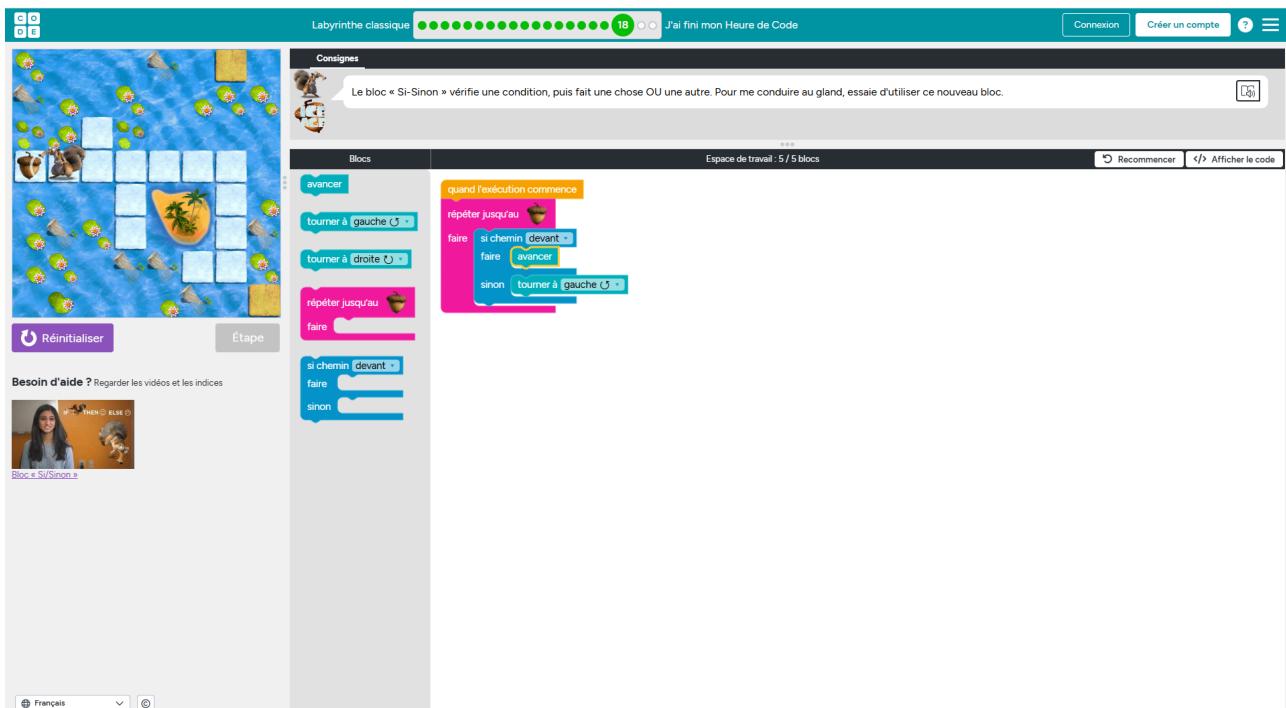
Au niveau 10, j'obtiens le bloc « répéter jusqu'à l'objectif ». Ce bloc me permet de simplifier la tâche en évitant de compter le nombre de répétitions nécessaires pour atteindre un objectif. Je l'utilise en combinaison avec un autre bloc « avancer » :



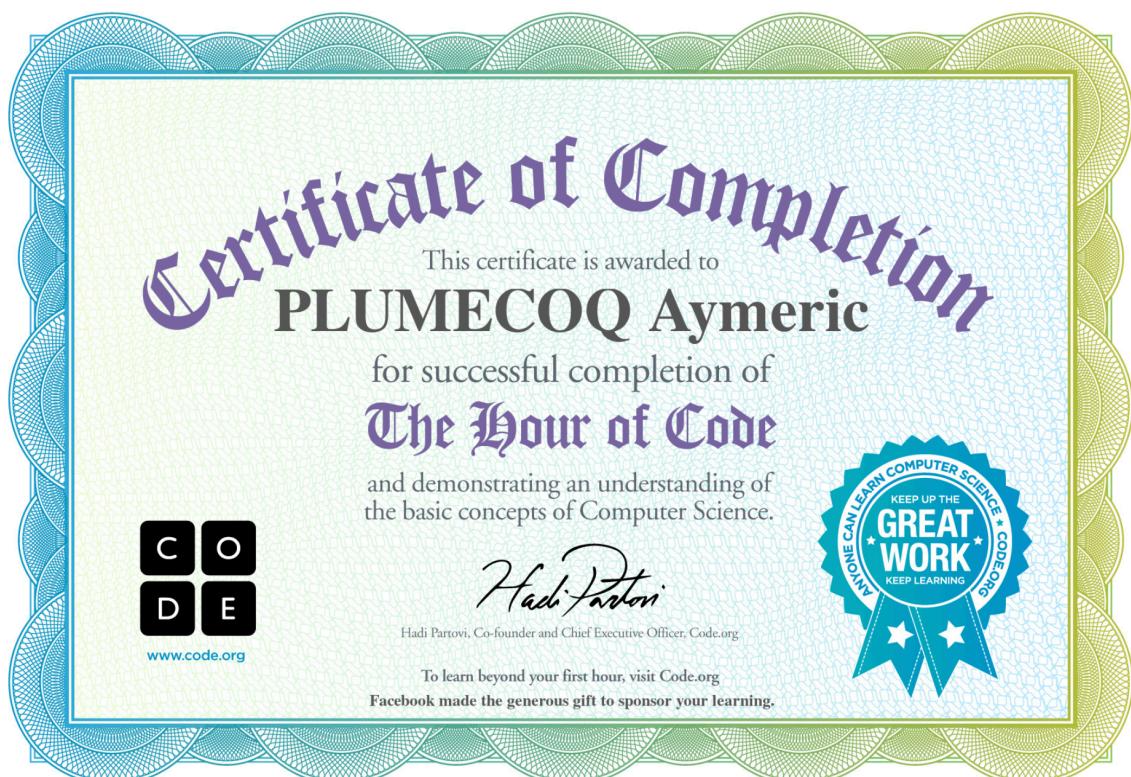
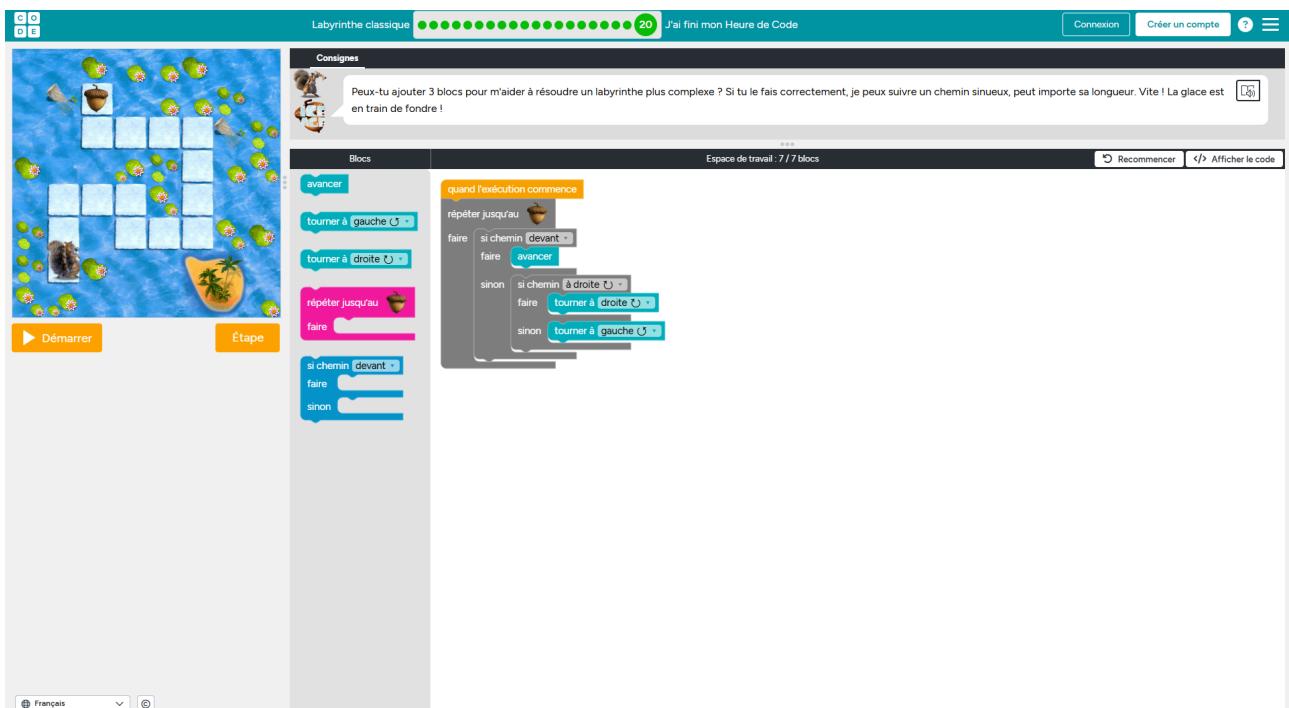
Au niveau 14, un nouveau bloc permettant d'utiliser une « condition » est accessible. Dans ce cas précis, la condition est la suivante : « si chemin à gauche, tourner à gauche ». Ce bloc permet ainsi de réduire le nombre d'instructions dans la structure, car le personnage tourne directement lorsqu'une possibilité se présente. Dans le cas contraire, il ne tournera pas.



Au niveau 18, un nouveau bloc apparaît. Son fonctionnement est similaire au bloc précédent, avec une fonctionnalité supplémentaire : la condition « sinon ». Dans mon cas, un chemin est à parcourir. J'utilise donc le bloc « si chemin devant, faire avancer ». Grâce à la fonctionnalité « sinon », si le chemin n'est pas devant, le personnage tourne à gauche, et ce bloc se répète jusqu'à l'atteinte de l'objectif.



Et pour finir, j'arrive au dernier niveau : le niveau 20.



Après avoir terminé tous les niveaux, un certificat est délivré. Ce jeu est plutôt rapide et facile à comprendre afin d'acquérir les bases du code.