400 pts

# **FR**

Développer un jeu type Temple Run en ASCII Art.

3 lignes de courses verticales, génération de parcours aléatoire suivant le pattern:

- 3 lignes vide

- 1 ligne obstacle

Obstacle et représentation:

- Forêt: \*

- Mur: =

- Ravin: 0

Espace vide: .

Bord de piste (un de chaque côté): |

Type d'obstacle:

- bloquer une ligne de course (par ex: |\* | ou | O |)

- bloquer deux lignes de course (par ex: | \*\*| ou |== |)

Runner: X

Calcul de score: +1 point par espace vide & +5 point par franchissement d'obstacle.

Chaque collision avec un obstacle termine la partie

Exemple plus complet:

|...|

|..=|

|...|

|...|

|...|

|\*\*.|

|...|

|...|

|...|

|.x.|

# **EN**

Develop a Temple Run type game in ASCII Art.

3 vertical race lines, random route generation according to the pattern:

- 3 empty lines

- 1 obstacle line

Obstacle and representation:

- Forest: \*

- Wall: =

- Ravine: 0

Empty space: .

Runway edge (one on each side): |

Type of obstacle:

- block a race line (eg: |\* | or |O |)

- block two race lines (eg |\*\* | or |== |)

Runner: X

Score calculation: +1 point per empty space & +5 points per obstacle clearance.

Every collision with an obstacle ends the game

More complete example:

|...|

|..=|

|...|

|...|

|...|

|\*\*.|

|...|

|...|

|...|

|.X.|