Construisons un monde :

x,y : taille de la fenêtre

x,y : coordonnée de départ

x,y : coordonnée d'arriver

liste de point x,y,x,y,.... du relief supérieur (en haut)

liste de point x,y,x,y,.... du relief inférieur

donnees de test :

1650,1500

64,680

1600,750

0,180,450,180,800,920,900,180,1650,530

0,1300,330,1400,390,850,865,1480,1080,650,1650,1040

le point 0,0 sera en haut a gauche. le kraken fait 10px de diamètre

exo 1) faire un rendu graphique d’une map et du kraken en passant les tailles en paramètres **- 100 points**

exo 2) rendre le jeu jouable, le kraken avance en automatique, il tombe en continue avec une accélération de 10px/s/s , appuyez sur espace le fait remonte de quelques pixels de 20px, si le kraken touche un bord la partie est terminée **- 300 points**

exo 3) faire en sorte que le kraken passe du point de départ au point d'arrivée sans toucher les reliefs juste en calculant le moment ou il doit simuler un appuie sur la barre d’espace. Un visuel animé est obligatoire **- 150 points**

**BONUS - 800 points sur CPC**

**<http://cpcbox.com/>**

[**http://www.cpcwiki.eu/index.php/Locomotive\_BASIC**](http://www.cpcwiki.eu/index.php/Locomotive_BASIC)