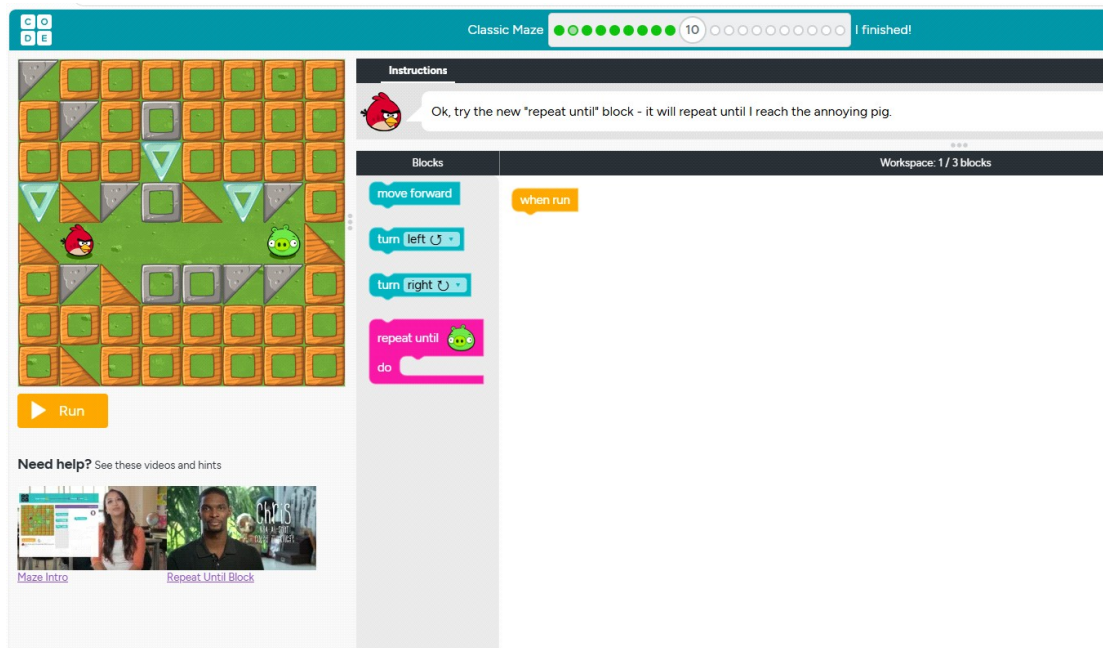


compte rendu jeu block

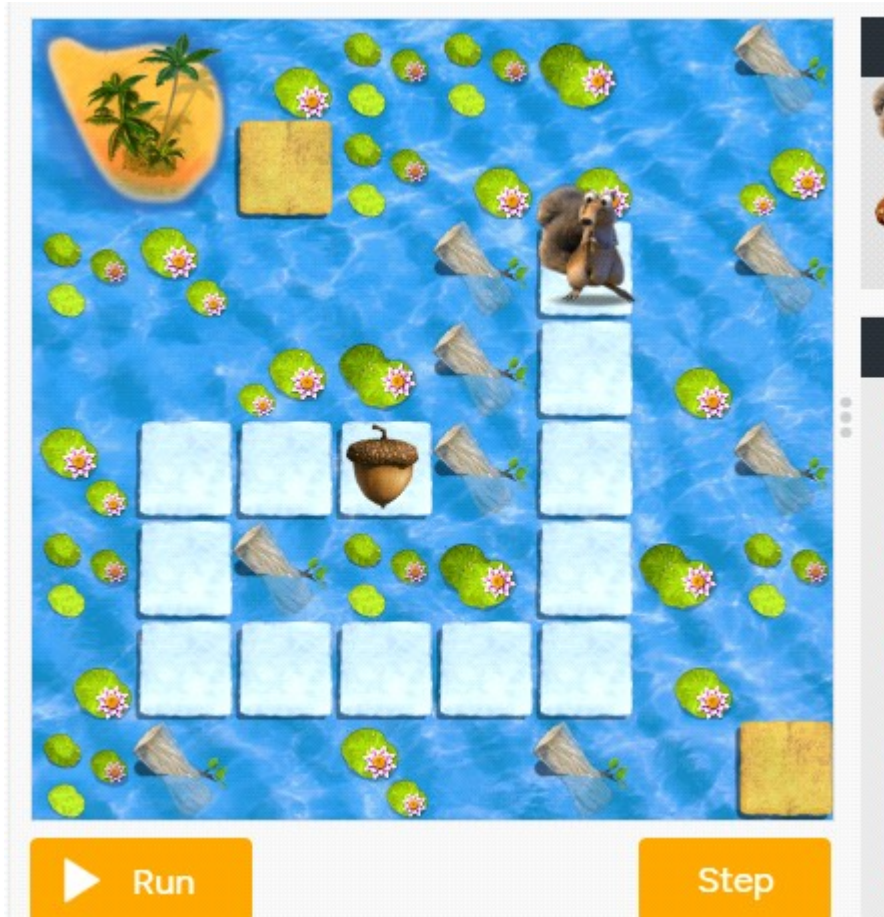
1.c'est un jeu 2D ,ou l'objectif, est d'atteindre un object , en faisant deplacer le perssonage avec du code .Mais il y a parfois des obstacles des chemins a respecter , etc...

2.explications , et problemes



voici l'interface du jeux , a gauche l'editeur, a droite la mini-map 2D , l'objectif est d'atteindre le cochon vert avec l'oiseau rouge ,sans ce prendre une parois. il faut essayer d'utiliser le moins de ligne de code possible.

le style graphique du jeu change trois fois durant les 20 niveaux que comportent le jeu. Voici un apercu d'autres style :

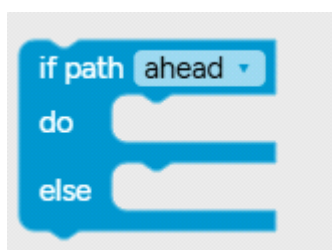


Dans le jeu on a acces a plusieurs type de block d'instruction ,
parmi les principales :

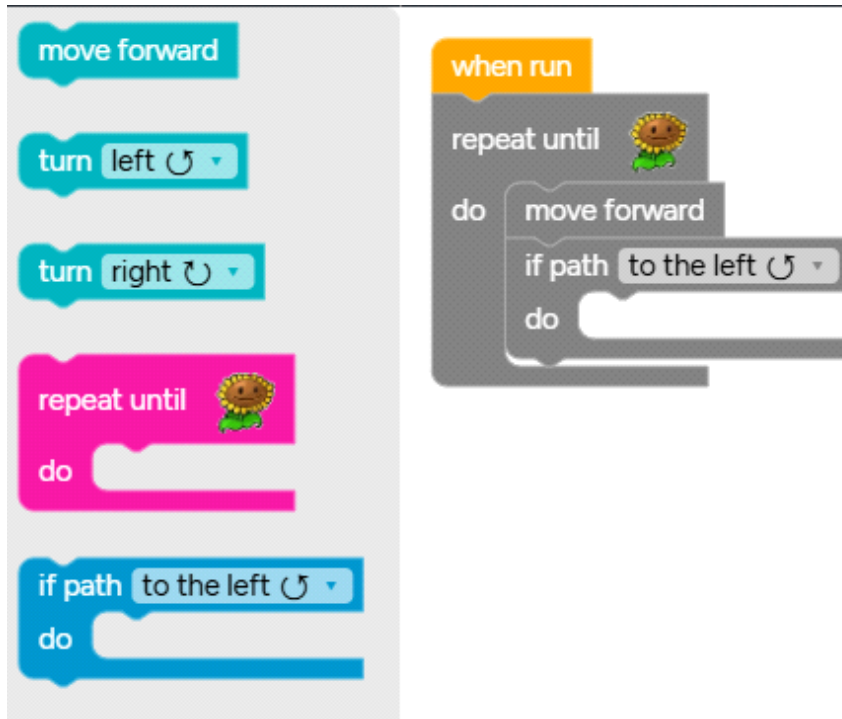
avancer , touner a gauche , tourner a droite

mais au fil des niveaux , de nouveaux blocks aparaisent, et
parfois des restrictions aparaisent aussi :

voici un block conditionnel:



ou des block en gris, que l'on est obligé d'utiliser.

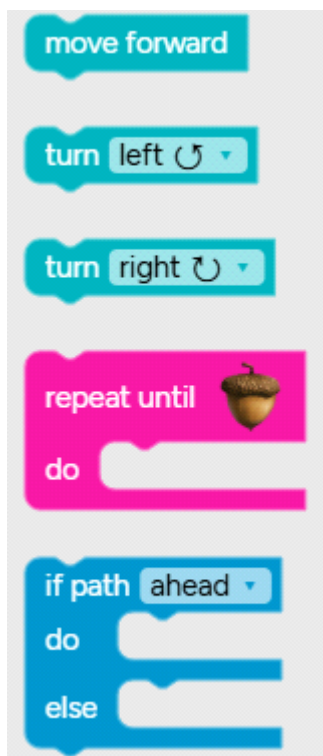


3.resoudre

les premiers niveaux , sont tres faciles et ne nessecitent que des blocks avancer , mais dans les suivant cela ce complexifie , par exemple prenons le dernier niveau .



et voici les block a notre disposition :



et voici les block de restrictions :



voici le code resolu



l'idée est s'y le chemin devant est libre, on avance , sinon , on vérifie s'il y a un chemin à droite , si oui on se reorienter à droite , et s'y non ce qui veut dire que dans notre cas on ne peut que aller à gauche car il n'y a pas de cul-de-sac(sinon cela planterait de toute manière), on se reorienter à gauche . Ce

code est execute indefiniment jusqu'a ce qu'on trouve l'object .
Voici le le trophée que l'on obtient a la fin du jeu.

