

Scripts Pacman

```

    quand est cliqué
      orienter à 90
      montrer
      aller à x: 7 y: -166
      répéter indéfiniment
        si touche le pastille ? alors
          envoyer à tous pastille touchée
  
```

Éléments du scénario :	Instruction à exécuter
<ul style="list-style-type: none"> Mettre le fantôme est position de départ Se déplacer dans le labyrinthe verticalement ou horizontalement par le joueur Ne doit pas franchir les murs du labyrinthe. Quand je mange une pastille, les fantômes bleus deviennent rouges. Si le fantôme me touche je disparais et le jeu s'arrête. 	<ul style="list-style-type: none"> Allez à X=..., Y=..... Si flèches appuyées Alors s'orienter à (0,90,-90,180) Alors avancer Si la couleur du mur est touchée Alors je recule Si pastille touchée Alors envoyer message « pastille mangée » Si fantôme touché Alors cacher Stop tous les scripts

```

    aller à x: 7 y: -166
    répéter indéfiniment
      si touche le pastille ? alors
        envoyer à tous pastille touchée
  
```

```

    quand la touche flèche droite est pressée
      si couleur touchée ? alors
        avancer de -4 pas
      sinon
        s'orienter à 90
        avancer de 2 pas
  
```

```

    quand la touche flèche haut est pressée
      si couleur touchée ? alors
        avancer de -4 pas
      sinon
        s'orienter à 0
        avancer de 2 pas
  
```

```

    quand est cliqué
      répéter indéfiniment
        si touche le fantome ? et Fantome rouge = 1 alors
          cacher
          stop tout
  
```

Scripts Fantômes

```

    quand [drapeau] est cliqué
      mettre Fantome rouge à 0
      basculer sur le costume Fantome bleu
      aller à x: -87 y: -106
  
```

Éléments du scénario :	Instruction à exécuter
<ul style="list-style-type: none"> Mettre le fantome en position de départ 	<ul style="list-style-type: none"> Allez à X=..., Y=.....
<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer dans le labyrinthe verticalement ou horizontalement allez-retour. 	<ul style="list-style-type: none"> Glisser X= et y= (allez-retour)
<ul style="list-style-type: none"> Deviens rouge si pacman a mangé la pastille 	<ul style="list-style-type: none"> Si message « pastille mangée » reçu (vient du programme de Pacman) Alors mettre costume rouge
<ul style="list-style-type: none"> Poursuit Pacman lorsqu'il est près de lui 	<ul style="list-style-type: none"> Si pacman est distant de - Alors suivre pacman

```

    quand [drapeau] est cliqué
      répéter indéfiniment
        si Distance pacman = 0 alors
          glisser en 2 secondes à x: -87 y: -106
          glisser en 2 secondes à x: -87 y: -151
  
```

```

    répéter indéfiniment
      si distance de pacman > 5 alors
        mettre Distance pacman à 0
      si distance de pacman < 20 alors
        mettre Distance pacman à 1
  
```

```

    quand [drapeau] est cliqué
      répéter indéfiniment
        si Distance pacman = 1 alors
          stop autres scripts dans sprite
          glisser en 2 secondes à pacman
  
```

```

    quand je reçois pastille touchée
      basculer sur le costume fantome rouge
      mettre Fantome rouge à 1
  
```