

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