

**Séance 4 - récolter des ressources, gérer son score.**

**1. Importer une ressource (la glace) sous la forme d'un nouveau lutin 5'**

J'ai créé un lutin « glace » et il se place à l'endroit que j'ai choisi quand le drapeau vert est pressé.	
J'ai compris que j'ai une page de script pour chaque lutin.	

**2. Faire dire bravo à la ressource lorsqu'elle est touchée par le rover. 20'**

**ATTENTION tu dois écrire ce script dans la page de la glace**

Si le Rover est touché par la glace alors dire bravo pendant 2 secondes.	
--	--

**Enregistre ton programme dans ton espace réseau !**

**Séance 4 bis -récolter des ressources, gérer son score.**

**1. Faire disparaître la ressource quand elle est touchée (10')**

Si le Rover est touché la glace disparaît.	
J'ai trouvé comment la faire réapparaître.	

**2. Créer une variable « score » accessible à tous les lutins (rubrique données) (5')**

J'ai créé une variable score accessible à tous les lutins	
---	--

**3. Augmenter le score lorsqu'on récolte une ressource (10')**

À chaque fois que le rover touche un cristal, le score augmente d'un point.	
---	--

**Enregistre ton programme dans ton espace réseau !**