

**Séance 5 – initialiser le score, faire réapparaître une ressource, importer une nouvelle ressource.**

**Remarque : lorsqu'on appuie sur stop et qu'un relance le jeu, le score ne se remet pas à zéro**

**1. Initialiser le score à zéro 10'**

Attention tu mettras la commande dans le script du **Rover** !

J'ai initialisé le compteur à zéro MAIS sur le Lutin Rover.	
---	--

**2. Faire réapparaître une ressource à une position aléatoire (au hasard) 20'**

Tu vas avoir besoin d'une instruction dans la catégorie **opérateurs**.

La glace réapparaît ailleurs sur l'écran à chaque fois qu'elle est touchée.	
---	--

**3. Importer une nouvelle ressource (la végétation) (20')**

J'ai importé la végétation.	
-----------------------------	--

J'ai programmé la végétation comme la glace.	
--	--

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