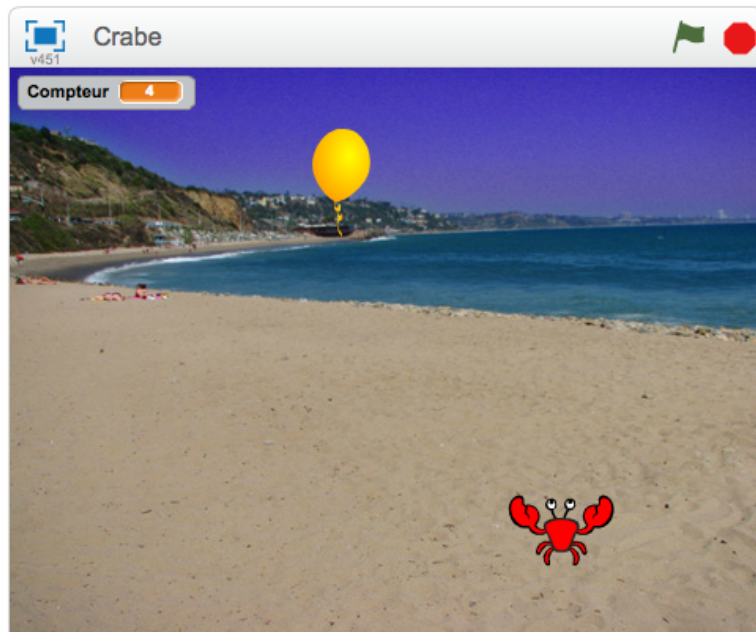


# LE CRABE



*Avec ses pinces, le crabe peut détruire les ballons !*

1. Ajouter un crabe et réduire sa taille avec l'instruction :

mettre à  % de la taille initiale

2. Programmer le déplacement horizontal (gauche et droite) du crabe à l'aide des flèches du clavier.
3. Ajouter un ballon qui descend automatiquement, en démarrant toujours de la même abscisse  $-170$ .
4. Réduire la taille du ballon.
5. Ajouter un arrière-plan adapté.
6. Lorsque le crabe touche le ballon, celui-ci doit réapparaître en haut à son point de départ.
7. Ajouter un compteur permettant de savoir combien de fois le crabe a touché le ballon.
8. Faire en sorte que le ballon puisse surgir de n'importe quelle abscisse entre  $-200$  et  $200$  avec l'instruction :

nombre aléatoire entre  et

9. Lorsque le compteur atteint 20, faire dire au crabe « Gagné! » et arrêter le jeu.
10. Challenge : faire varier la couleur des ballons, le bleu valant plus de points que les autres.

Indication :

costume # =