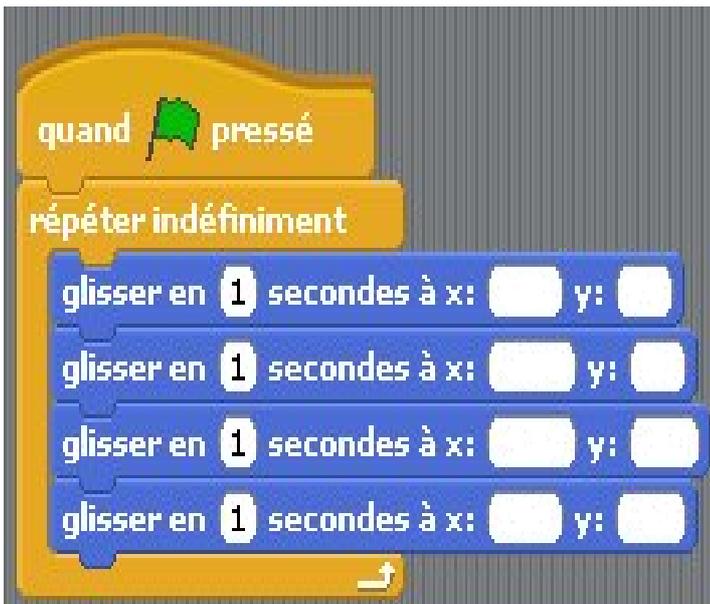
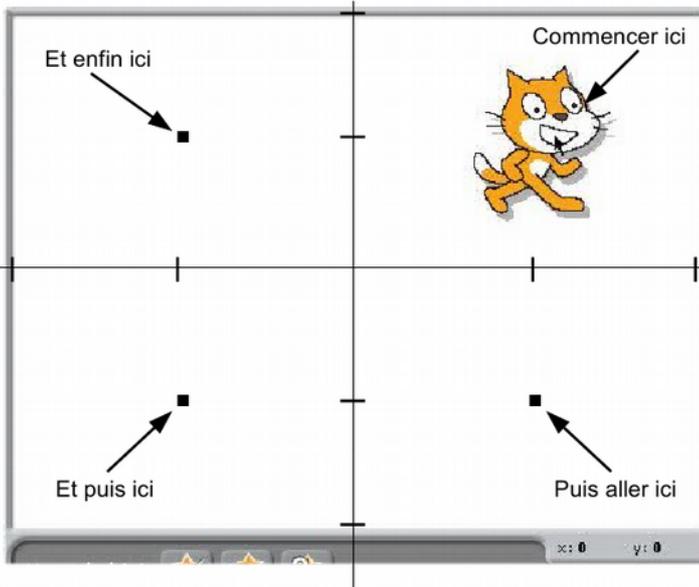


Script1 : déplacement du lutin



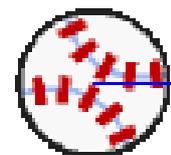
Script2 :

Faire bouger le lutin en fonction des touches. Le lutin change de direction et de costumes. Utilisation d'un arrière-plan



Script3 :

Faire tomber une balle du haut de la scène, d'un endroit aléatoire en appuyant sur la touche espace



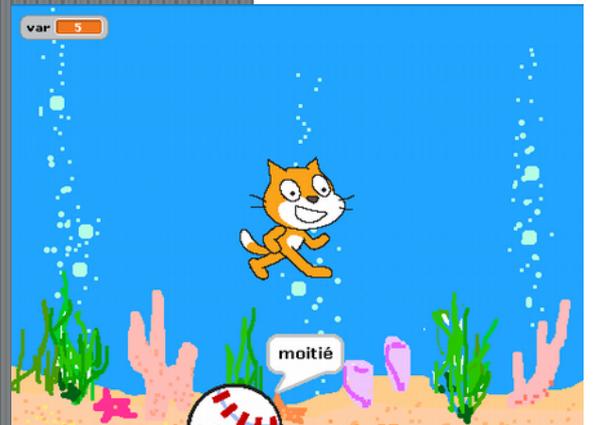
Faire le script dans l'image de la balle (Things/baseball1)

Script4 :

Faire tomber 10 balles du haut de la scène, d'un endroit aléatoire en appuyant sur la touche espace. Indiquer le nombre d'envoi de balle, au bout de 5 fois indiquer « moitié » pendant 2 secondes.

```
quand [ ] est pressé
à var attribuer 0
répéter [ ] fois
  aller à x: nombre aléatoire entre [ ] et [ ] y: [ ]
  répéter 36 fois
    remplacer y par [ ]
  à var attribuer var + [ ]
  si var = [ ]
    dire [ ] pendant [ ] secondes
```

Mettre l'arrière-plan (Nature/underwater)



Script4 :

Faire tomber 10 balles du haut de la scène, d'un endroit aléatoire en appuyant sur la touche espace. Indiquer le nombre d'envoi de balle, au bout de 5 fois indiquer « moitié » pendant 2 secondes.

```
quand [ ] est pressé
à var attribuer 0
répéter [ ] fois
  aller à x: nombre aléatoire entre [ ] et [ ] y: [ ]
  répéter 36 fois
    remplacer y par [ ]
  à var attribuer var + [ ]
  si var = [ ]
    dire [ ] pendant [ ] secondes
```

Mettre l'arrière-plan (Nature/underwater)

