

### Fiche élève

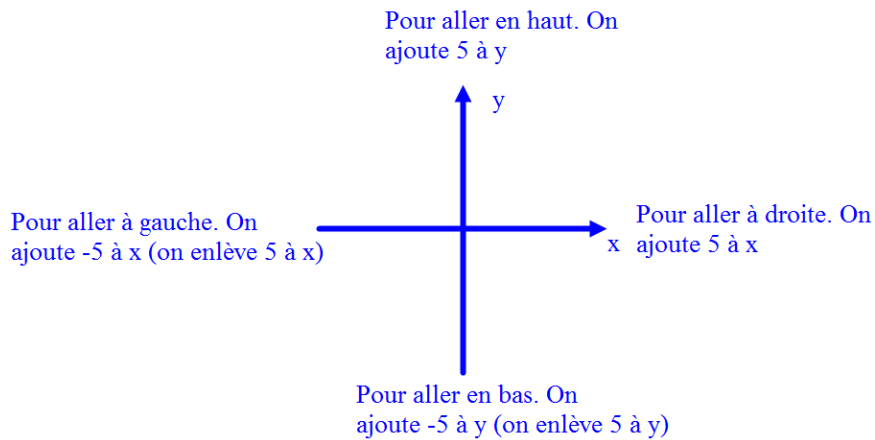
Auteur : ARSICAUD Loïc

#### Deuxième prolongement :

Nous allons programmer le déplacement d'une autre façon : la position du pingouin est définie par une abscisse ( variable **abscisse x** ) et une ordonnée (variable **ordonnée y** ). Par exemple quand on bouge la souris sur la zone d'affichage, la valeur affichée du x et y change :



Nous pouvons donc bouger le personnage en changeant la valeur du x et du y.



1) Ouvrir à nouveau le fichier « base\_eleve.sb2 »

2) Ajouter une boucle « répéter indéfiniment » :



3) Complète la boucle :

