

Fiche élève

Auteur : ARSICAUD Loïc

Troisième prolongement :

On peut aussi proposer de déplacer le pingouin avec la souris.

- 1) Ouvrir le fichier de base
- 2) Compléter le programme comme ceci :



La valeur mise dans le bloc « *avancer* » permet de choisir la vitesse du pingouin. Ajoute une option à ce code : On demande au joueur en début de partie la vitesse voulue (faire une variable vitesse qui correspond au nombre du bloc « *avancer* »)