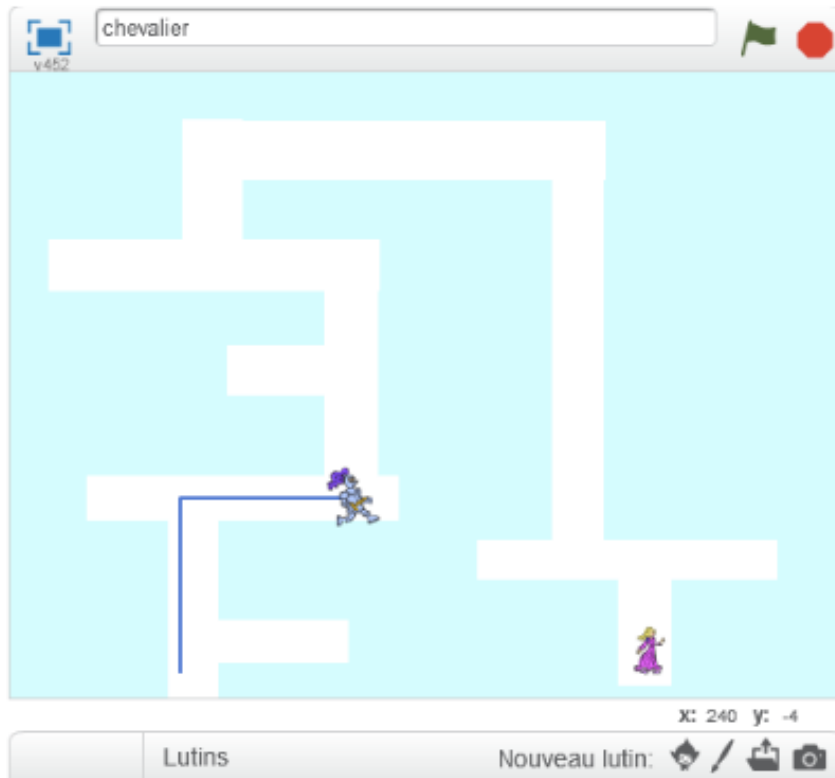




LE CHEVALIER



Tu dois compléter le parcours du chevalier, pour qu'il aille délivrer la princesse.
Il laisse une trace sur le sol pour retrouver la sortie du labyrinthe.



Pour t'aider

Un bloc « Reprendre au début » a été déjà créé.

Le premier déplacement du chevalier est déjà indiqué.

Il ne te reste plus qu'à ouvrir le fichier « chevalier.sb2 » depuis Scratch et à délivrer la princesse.

Attention !

Tu dois respecter le code du chevalier :

- Avant chaque changement de direction on attend 1 seconde
- Les seules briques autorisées sont :



attendre 1 secondes



tourner de 90 degrés



tourner de 90 degrés



avancer de ...

Pour aller plus loin

Tu peux apparaître un message « Bravo ! » quand le chevalier a rejoint sa princesse.