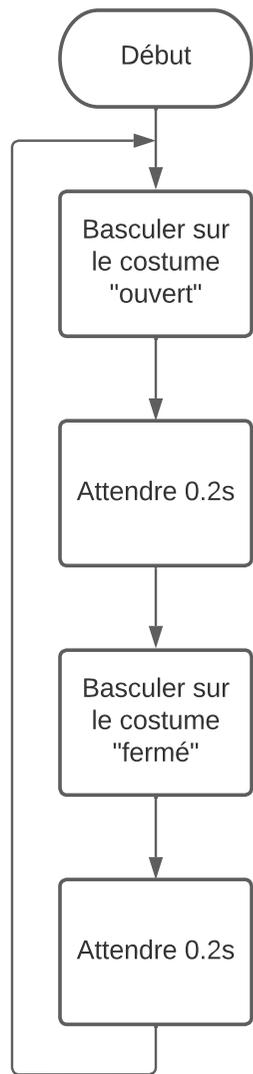


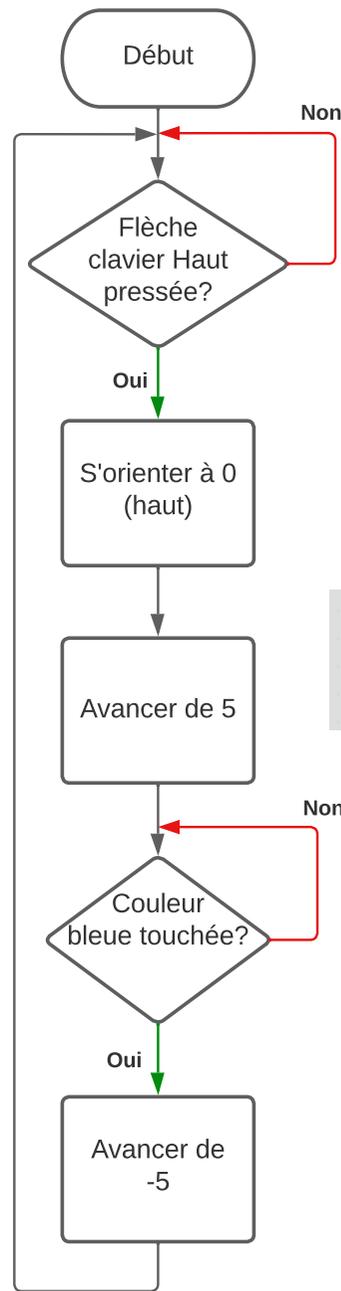
Dans un premier temps, au démarrage du jeu, on met PACMAN au centre de l'écran et le score à 0.  
**NB:** à ne faire qu'une fois.

Initialisation du jeu



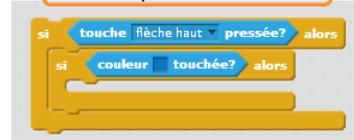
Cet algorithme permet à PACMAN d'alterner entre bouche ouverte - bouche fermée

Gestion des mouvements de PACMAN



Cet algorithme permet de programmer le déplacement vers le **haut** de PACMAN (s'orienter à 0(haut)) Il faudra donc l'adapter pour les **3 autres** directions

Les 2 "**SI...ALORS**" sont "imbriqués l'un dans l'autre car on se pose la question "Est-ce que la couleur bleue est touchée" si la flèche du haut est pressée

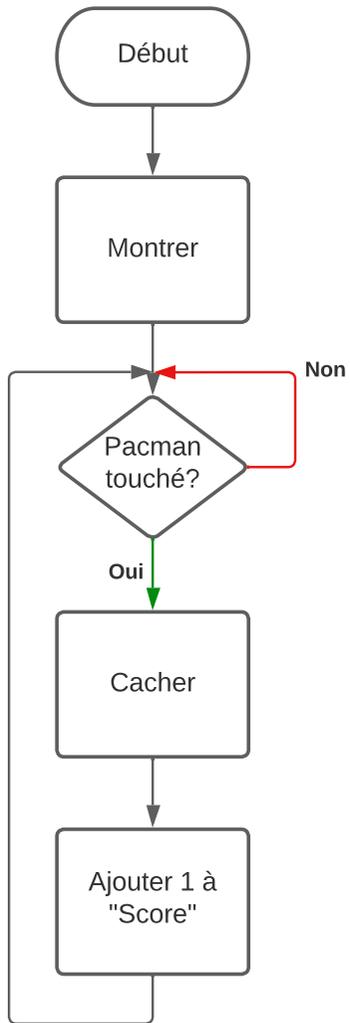
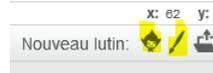


Si PACMAN touche le couleur bleue, il recule (Avancer de -5) car la fonction s'arrêter n'existe pas dans scratch

Gestion des déplacements de PACMAN

# PACMAN

Commencer par dessiner une pac gomme en tant que nouveau lutin, où en importer une de la bibliothèque  
Pour cela dessiner une pac gomme de forme ronde tout simplement.



Avant de dupliquer la PAC GOMME , s'arrurer que cela fonctionne, qu'elle disparait bien au contact de Pacman et que le score est bin incrémenté de un point.

Foctionnement validé

**DUPLIQUER**  
la pacgomme  
dans tout  
l'écran.

**PAC-GOMMES**