

# Programmer un jeu vidéo

## Le jeu du skieur

But du jeu : le skieur doit franchir la ligne d'arrivée.

Si le skieur touche un sapin, il revient automatiquement au point de départ symbolisé par l'étoile.

Pour déplacer le skieur, le joueur utilise 3 touches :

← la flèche gauche pour faire pivoter le skieur sur sa gauche,

→ la flèche droite pour faire pivoter le skieur sur sa droite,

 la barre d'espace pour faire avancer le skieur.

Cliquer sur le drapeau vert permet de recommencer le jeu.



*Pour créer votre jeu, vous devrez assembler des étiquettes programme pour que le skieur se déplace sur l'écran comme cela est prévu dans la règle du jeu.  
Vous testerez votre programme en utilisant le logiciel Scratch.*