

Paulo le petit poisson, collectionne les étoiles de mer.

Aide-le à en récolter le maximum.

Paulo doit faire attention à ne pas se faire attraper par les requins !

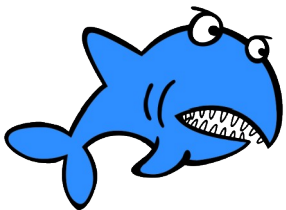
Niveau 1 : Le requin ne se déplace pas

A) *Insérer l'arrière-plan « Underwater3 » et les 3 lutins.*

Programmer le déplacement automatique de Paulo vers l'étoile de mer.

B) *Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer.*

C) *Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message «+1» et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.*



Niveau 2 : Le requin se déplace automatiquement et indéfiniment

A) *Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo. Faire apparaître l'étoile de mer de manière aléatoire. Afficher le message «+1» et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.*

B) *Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message «+1 » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer. Faire apparaître une nouvelle étoile de mer après chaque récolte. Afficher « Récolte terminée ! » quand le requin touche Paulo et arrêter le programme.*

C) *Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message «+1 », le son « pop » quand il touche l'étoile de mer et un score qui augmente à chaque réussite. Faire apparaître une nouvelle étoile de mer après chaque récolte. Quand le requin mange Paulo, arrêter le programme en affichant « GAME OVER » sur l'arrière-plan.*

