



**Dans ton jeu, tu voudras peut-être que le lutin "mobile" récupère un certain nombre de drapeaux.**

Dans mon jeu, ces clefs sont des lutins "ballons".

Pour gagner la partie, le lutin mobile doit auparavant attraper tous les ballons.

**Quand mon lutin "mobile" touche un ballon (un drapeau), le drapeau disparaît.**

→ Commence par créer un lutin représentant une de ces **drapeaux**.

→ Dans le code de ce lutin, dépose le code suivant :



→ Que faut-il insérer dans le SI ?

Cherche l'instruction dans la catégorie **Capteurs**.

→ Le lutin ballon a-t-il vraiment disparu ?

Supposons qu'il y ait 3 drapeaux sur la scène. Si le lutin touche les trois drapeaux, alors il a récupéré tous les drapeaux. Puis il libère son compagnon. **Mais comment savoir que tous les drapeaux sont récupérés ?**

On a besoin de le savoir pour décider que la partie est gagnée.

→ Une méthode possible consiste à créer une variable **clefsrecuperees** qui est initialisée à 0 au lancement du programme. Ensuite à chaque fois que le lutin "mobile" touchera un ballon, on augmente la variable clefsrecuperee de 1 :



**Où faut-il déposer cette instruction dans le script de la clef ?**

→ Une fois le code de la clef complet, tu peux **dupliquer** le lutin clef.

Pour l'instant dans le script du lutin "mobile" on a le bloc suivant :



**Pour gagner** maintenant il faut que le lutin "cible" soit touché

**ET** que *clefsrecuperee* soit égal à 3 (s'il y en a trois).

C'est pour cela qu'il faut déposer dans le SI une expression comme

Cherche le **et** dans la catégorie **Opérateurs**

