

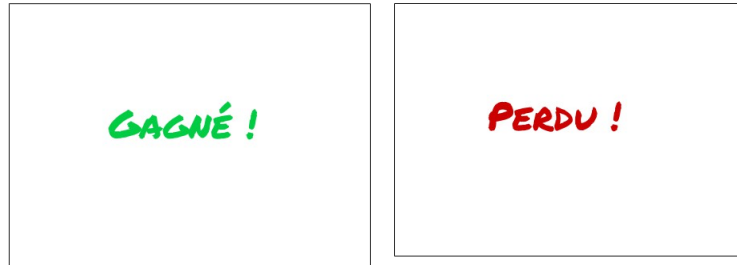
→ Commençons par créer les écrans finaux : Gagné et perdu.

Clique sur Dessiner un nouvel arrière-plan



→ Clique sur le bouton **Vectoriser** puis crée une zone de texte "Gagné !"

→ Crée un autre arrière-plan Perdu !



Quand la partie est gagnée ou perdue, il suffit de basculer sur l'arrière-plan correspondant.

→ Quand la partie commence, il faut basculer sur l'arrière-plan du jeu !

Donc il faut insérer cette instruction au début du programme

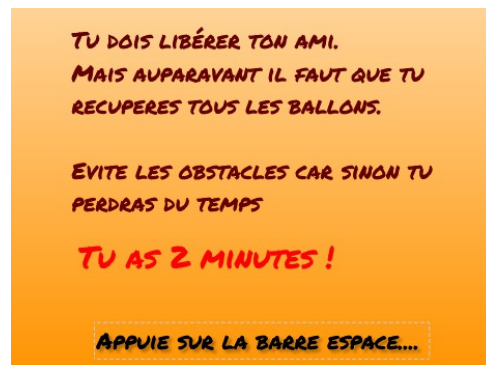


→ Créons maintenant l'écran de démarrage.

Dans un nouvel arrière-plan, je crée un dégradé à l'aide d'un rectangle recouvrant toute la scène.

Je l'appelle **debut**

Puis il suffit de créer des zones de textes.



Cet écran s'affiche au lancement du programme et il ne faut lancer le jeu que quand le joueur appuie sur la barre espace. C'est compliqué car il faut lancer tous les scripts des lutins à ce moment là.

Dans tous les scripts des différents lutins, il faut faire ceci :

On affiche la page de présentation

On cache le lutin



Quand le jeu commence,

On montre le lutin

Et tout le code précédent suit



Par exemple dans le lutin ballon :



Le jeu commencera réellement quand les lutins recevront **go**.

