



## Créer un temps limite

Crée une **variable** *tempslimite*



Cette variable est égale au temps limite en secondes pour sortir du labyrinthe.

Si ce temps limite est de 60 secondes, il faut initialiser la variable à 60 :



Dans tout programme Scratch, il existe une variable *chronomètre* qui au lancement du programme vaut 0 et qui augmente de 1 chaque seconde.

On trouve cette variable dans la catégories Données.

Dans notre jeu, si la variable *chronomètre* dépasse le temps limite avant que l'on ait atteint la sortie du labyrinthe alors la partie est perdue.

