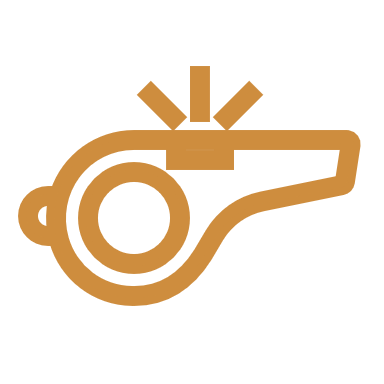
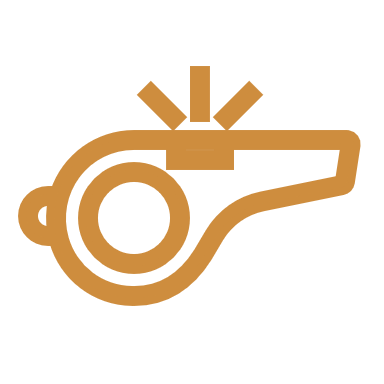
Laboratoire

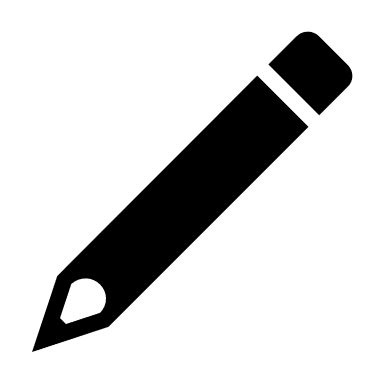
Terminer M Buisson

****

**Suivez bien les étapes.**

# Mise en contexte

M. Buisson s’aventure dans la jungle. De mystérieuses glues (*GluantPuant*) le chassent… mais son aventure est ensuite terminée !

Lorsque vous voyez **À vos crayons ! ,** cela signifie que vous **devez** créer vous-même des images/animations. Des images de référence sont là pour vous donner une idée de ce qui est attendu, mais laissez-vous aller.

Référez-vous aux recettes fournies dans les notes

# Niveau désert

Ajoutez un nouveau niveau dans le désert!

## Scène

Créer une scène nommée NiveauDesert de grosseur 1000x800. Associez la feuille d’évènement au niveau.

## Arrière-plan

Créez une image d’un carré orange très pâle que vous utiliserez comme arrière-plan.

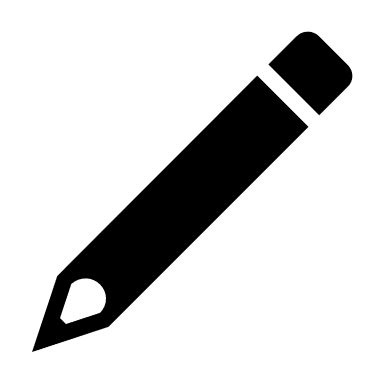
## Contenu de base

Ajoutez MBuisson.

## Tuilage

Créez un tuilage avec les tuiles de désert fournies ! **Ajustez les collisions correctement, notamment les collines en diagonal.**

# Boule piquante

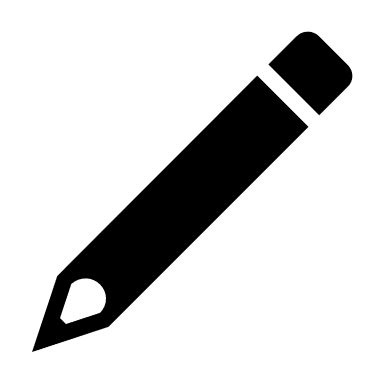
**À vos crayons ! **Créez un nouveau Sprite nommé BoulePiquante. Au contact, elle doit éliminer le joueur comme les autres ennemis.

Trouvez une solution pour faire *pulser* la boule comme suit.

A blue circle with red rays and white clouds

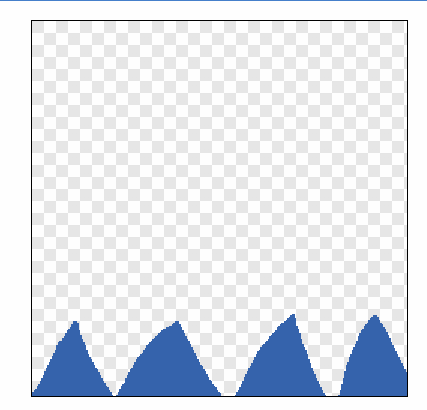
Description automatically generated

# Piques tannants

**À vos crayons ! **

Créez un nouveau Sprite nommé PiquesTannants. Au contact, il doit éliminer le joueur comme les autres ennemis.

Créez une animation : des piques entrés et des piques sortis. Ils doivent entrer et ouvrir comme suit.



Prenez soin d’ajuster les boites de collision. Pour désactiver la collision lorsque les piques sont entrés, ramener tous les points en bas à droite comme ceci (petit carré rouge).

A graph with blue lines

Description automatically generated

# Complétez le niveau

Utilisez vos nouveaux ennemis !