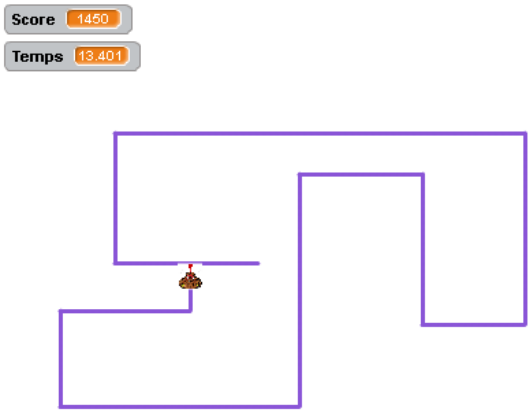
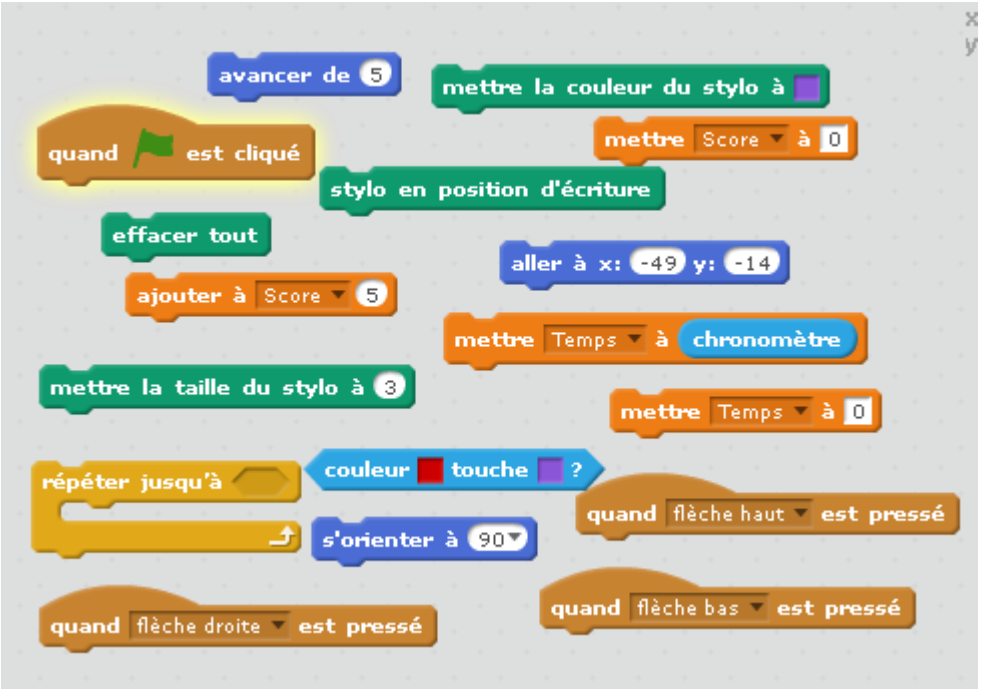
Mission n° 22 :jeu du serpent avec scratch.

Créer un jeu du serpent, celui-ci se déplace dans les quatre sens et à chaque déplacement sa queue grandit. La jeu s'arrête lorsque le serpent touche sa queue.

Pour aller plus loin :
Nous pourrons ajouter un compteur de score et un chronomètre puis afficher ces résultats à la fin de la partie.



Aide : Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.