**Conditions début « avancer » :**

Si « touche haut » et « sol » case « haut » perso :

avancer perso.

Sinon : ne rien faire

Si « touche bas » et « sol » case « bas » perso :

avancer perso.

Sinon : ne rien faire

Si « touche droite » et « sol » case « droite » perso :

avancer perso.

Sinon : ne rien faire

Si « touche gauche » et « sol » case « gauche » perso :

avancer perso.

Sinon : ne rien faire

**Conditions suite « avancer » :**

Tant que « touche haut » et « sol » case « haut » perso : avancer

Tant que « touche bas » et « sol » case « bas » perso : avancer

Tant que « touche droite » et « sol » case « droite » perso : avancer

Tant que « touche gauche » et « sol » case « gauche » perso : avancer

**Def cases adjacentes :**

Si perso (x ; y) :

Case « haut » (x ; y-1)

Case « bas » (x ; y+1)

Case « droite » (x-1 ; y)

Case « gauche » (x+1 ; y)

**Def position perso :**

Si « touche haut » : tourner perso vers « haut »

Si « touche bas » : tourner perso vers « bas »

Si « touche droite » : tourner perso vers « droite »

Si « touche gauche » : tourner perso vers « gauche »

**Obtention arme :**

« objet » (x ; y)

Si perso (x ; y+1) et « touche haut » : donner objet *[appel fonct° affichant texte et image]*

Si perso (x ; y-1) et « touche bas » : donner objet *[appel fonct° affichant texte et image]*

Si perso (x-1 ; y) et « touche droite » : donner objet *[appel fonct° affichant texte et image]*

Si perso (x+1 ; y) et « touche gauche » : donner objet *[appel fonct° affichant texte et image]*

**Fin partie :**

« objectif » (x ; y) *[dans coin bas gauche]*

Si perso (x ; y-1) et « touche bas » et « objet » et « chrono avant 0 » :

Victoire *[appel fonct° affichant texte et image]*

Sinon : échec *[appel fonct° affichant texte et image]*

Si perso (x+1 ; y) et « touche gauche » et « objet » et « chrono avant 0 » :

Victoire *[appel fonct° affichant texte et image]*

Sinon : échec *[appel fonct° affichant texte et image]*

Si « chrono » = 0 : échec *[appel fonct° affichant texte et image]*

**Pièges :**

« piège 1 » (x ; y) *[entre 2 tables]*

Si perso (x ; y) : échec *[message écrasement + image corps]*

« piège 2 » (x ; y) *[bord trou]*

Si perso (x-1 ; y) : échec *[message fantôme joueur + image corps]*

« piège 3 » (x ; y) *[sol « normal »]*

Si perso (x ; y) : échec *[message effondrement + image corps]*

« piège 4 » (x ; y) *[côté table // vers milieu]*

Si perso (x-1 ; y) : échec *[message propriété privée + image corps]*

Si perso (x+1 ; y) : échec *[message propriété privée + image corps]*

Si perso (x ; y-1) : échec *[message propriété privée + image corps]*

Si perso (x ; y+1) : échec *[message propriété privée + image corps]*

« piège 5 » (x ; y) *[long du mur]*

Si perso (x ; y+1) : échec *[message étranglement + image corps]*

« piège 6 » (x ; y) *[screamer // bord trou vers bas]*

Si perso (x-1 ; y) : échec *[message crise cardiaque + image corps]*

Si perso (x+1 ; y) : échec *[message crise cardiaque + image corps]*

Si perso (x ; y-1) : échec *[message crise cardiaque + image corps]*

Si perso (x ; y+1) : échec *[message crise cardiaque + image corps]*

« piège 7 » (x ; y) *[accident // groupe tables]*

Si perso (x ; y+1) : échec *[message accident pas de chance + image corps]*

Si perso (x+1 ; y) : échec *[message accident pas de chance + image corps]*