

**Danseur**

Sur l'écran de l'ordinateur, nous avons un danseur.  
Comment programmer pour que, lorsqu'on clique sur le danseur, il danse en avançant.

**1° Préparer la scène**

Choisir l'arrière-plan « berkeley mural » de la bibliothèque.

Ajouter le lutin « breakdancer1 ».

Placer le lutin danseur comme sur l'image ci-contre.

**2° Scénario**

En vous inspirant du programme précédent, faites danser le personnage tout en avançant vers la droite.