Page 365. Exercice 5. Labyrinthes.

**1. Écris un programme qui affiche un labyrinthe (cases ou images) et dans lequel tu déplaces un disque à l'aide des quatre flèches du clavier. Lorsque tu touches les murs ou les bords, tu perds et reviens au départ.**

**2. Modifie le programme précédent : tu as au départ 5 points et perds 1 point à chaque erreur. Lorsque tu n'as plus de points, tu perds et reviens au départ.**

**3. Modifie le programme précédent : tu comptes le nombre de déplacements effectués et affiches le score obtenu. Le meilleur score est sauvegardé. Le but est de sortir du labyrinthe avec le score minimal.**