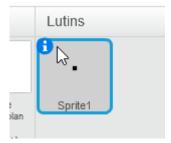
Traits de couleur

Il faut d'abord créer deux objets (des points) qui vont avancer constamment et rebondir sur les bords :

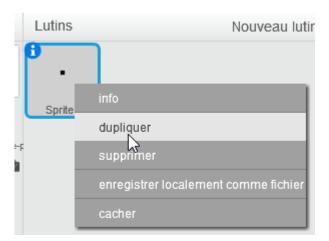


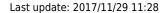
```
quand cliqué
répéter indéfiniment
avancer de 10
rebondir si le bord est atteint
```

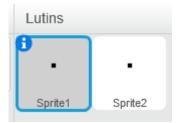
Pour que le point parte dans une direction au hasard, on peut rajouter (un angle va de 0° à 360°) :

```
quand clué
s'orienter à nombre aléatoire entre 0 et 360
répéter indéfiniment
avancer de 10
rebondir si le bord est atteint
```

Il faut faire cela pour deux points :







Il faut maintenant tracer un trait entre ces 2 points qui rebondissent. Pour cela on crée un autre lutin :



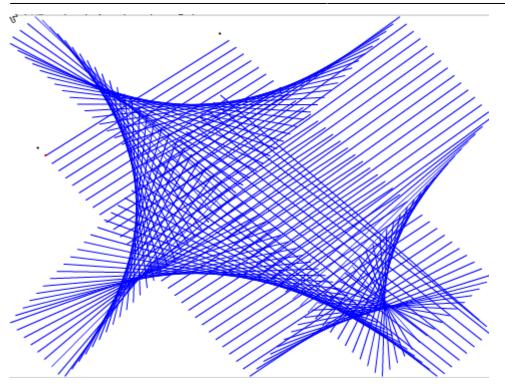
Pour tracer le trait :

- on se place sur le Sprite1
- on abaisse le crayon
- on déplace vers le Sprite1
- on relève le stylo



(le EffacerTout permet de repartir d'une feuille blanche)

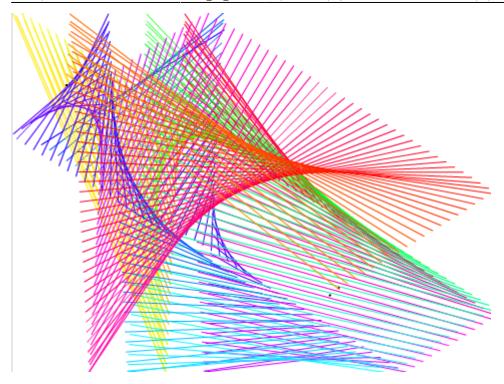
On obtient:



Après on peut changer la couleur à chaque trait :

```
quand cliqué
effacer tout
répéter indéfiniment
aller à Sprite1 
stylo en position d'écriture
aller à Sprite2 
relever le stylo
ajouter 1 à couleur du stylo
```

Et on obtient :



From:

https://www.physix.fr/dokuwikieleves/ - Programmation

Permanent link:

https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=traits_de_couleur&rev=1511951327

Last update: 2017/11/29 11:28

