

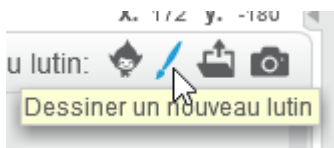
# Tron

2 joueurs.

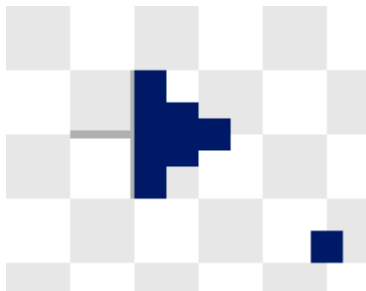
Chaque joueur à un véhicule qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

## Création du premier joueur

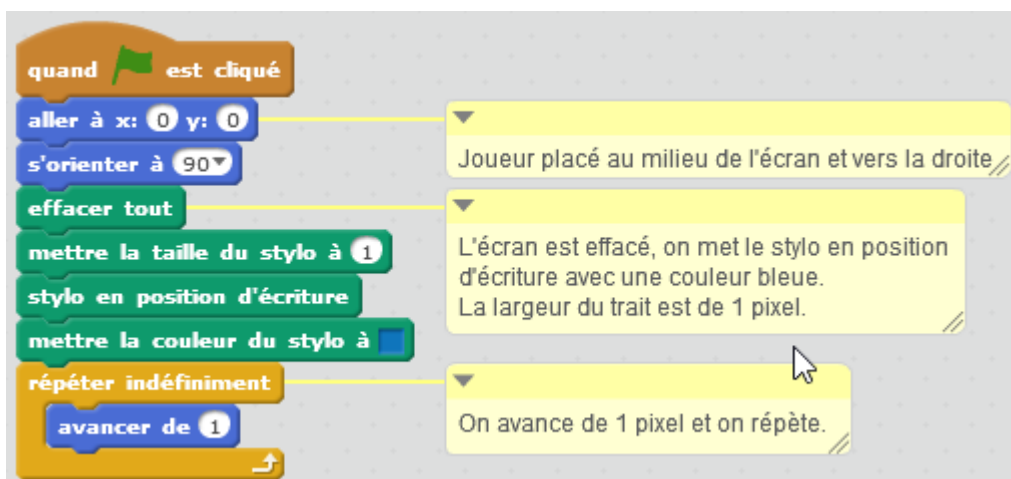
On crée un nouveau lutin en forme de flèche.



La flèche est dirigée vers la droite.



Pour tester :



Le problème rencontré est que la couleur affichée à l'écran n'est pas celle demandée (le bleu est un peu plus clair).



Cela est due à la fonction antialiasing de scratch (sur la version web). Elle permet normalement de faire des traits sans effet "escalier".

Avec un trait de largeur 3, on obtient :



Avec un trait de largeur 2, on obtient :



On trace donc un trait de largeur 2.

The image shows a Scratch script with the following blocks and associated comments:

- quand est cliqué** (when green flag clicked)
- aller à x: 0 y: 0** (go to x: 0 y: 0) - Comment: "Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite"
- s'orienter à 90** (set direction to 90)
- effacer tout** (clear all) - Comment: "L'écran est effacé, on met le stylo en position d'écriture avec une couleur bleue. La largeur du trait est de 1 pixel."
- mettre la taille du stylo à 2** (set brush size to 2)
- stylo en position d'écriture** (set brush to drawing)
- mettre la couleur du stylo à** (set brush color to blue)
- répéter indéfiniment** (repeat forever) containing:
  - avancer de 1** (move 1)Comment: "On avance de 1 pixel et on répète."

From: <https://www.physix.fr/dokuwikipieles/> - **Programmation**

Permanent link: <https://www.physix.fr/dokuwikipieles/doku.php?id=tron&rev=1511947250>

Last update: **2017/11/29 10:20**

