

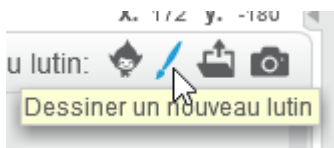
Tron

2 joueurs.

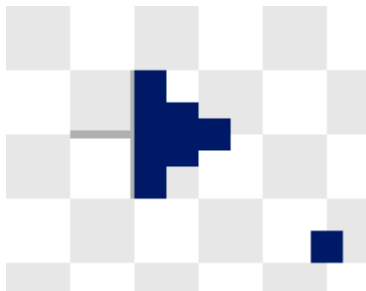
Chaque joueur à un véhicule qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

Création du premier joueur

On crée un nouveau lutin en forme de flèche.



La flèche est dirigée vers la droite.



Pour tester :

Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite //

L'écran est effacé, on met le stylo en position d'écriture avec une couleur bleue. La largeur du trait est de 1 pixel. //

On avance de 1 pixel et on répète. //

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**

