

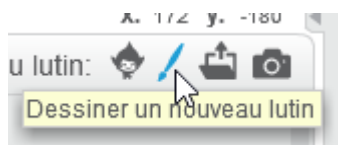
# Tron

2 joueurs.

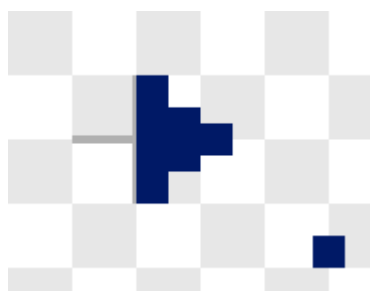
Chaque joueur à un véhicule qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

## 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.



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**

