Tron

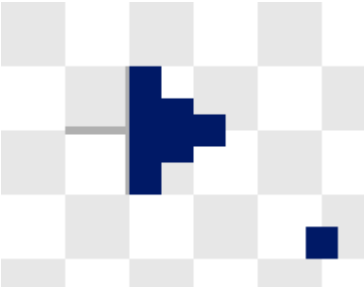
2 joueurs.

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

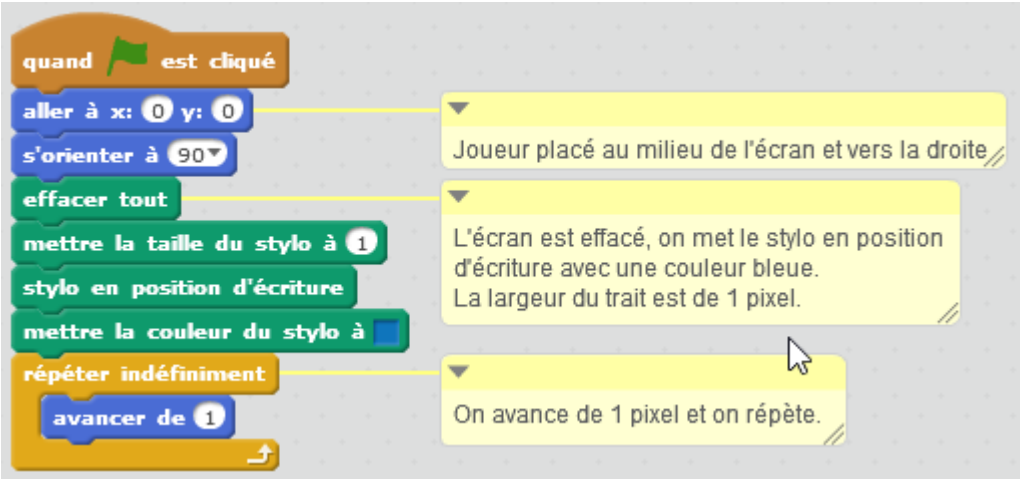
Création du premier joueur

On crée un nouveau lutin en forme de flèche.

La flèche est dirigée vers la droite.



Pour tester :



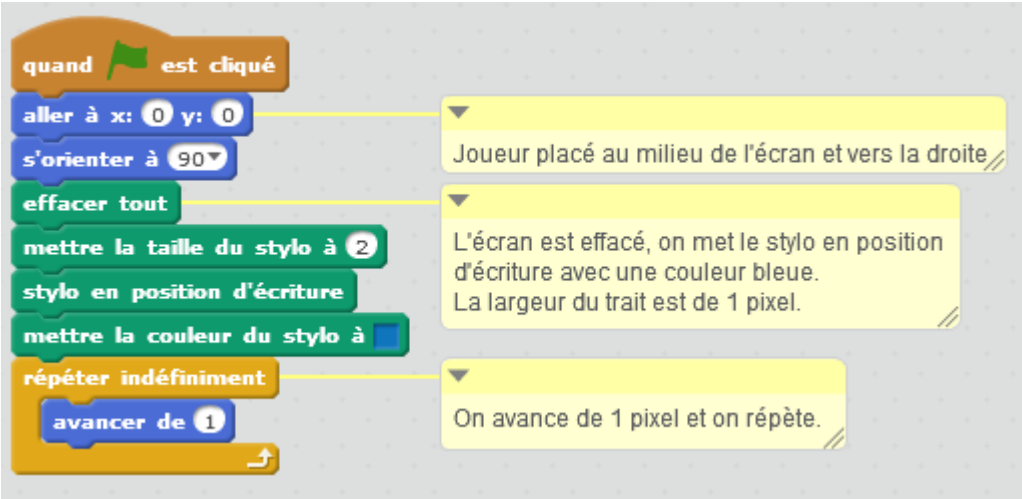
Le problème rencontré est que la couleur affichée à l'écran n'est pas celle demandée (le bleu est un peu plus clair).

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/dokuwikieleves/ - **Programmation**

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

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