

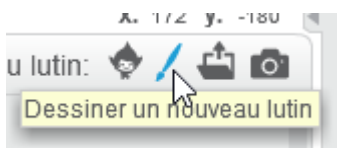
Tron

2 joueurs.

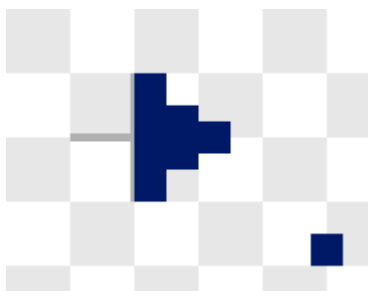
Chaque joueur à un véhicule qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

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 :

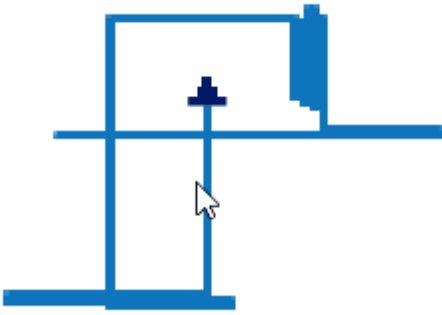


On trace donc un trait de largeur 2.

The script starts with a 'when green flag is clicked' event. It then moves the player to x:0, y:0, orients it to 90 degrees, erases the screen, sets the brush size to 2, sets the brush position to 'writing', and sets the brush color to blue. A 'repeat indefinitely' loop contains an 'advance 1' block. Three yellow callout boxes provide context: 'Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite' (linked to the move block), 'L'écran est effacé, on met le stylo en position d'écriture avec une couleur bleue. La largeur du trait est de 1 pixel.' (linked to the brush size and position blocks), and 'On avance de 1 pixel et on répète.' (linked to the advance block).

On rajoute maintenant les touches de direction :

The script is identical to the previous one but includes a 'repeat indefinitely' loop for directional control. Inside the loop, after the 'advance 1' block, there are two 'if' blocks: 'if left arrow key pressed? then turn 90 degrees' and 'if right arrow key pressed? then turn 90 degrees'. A yellow callout box 'On avance de 1 pixel et on répète.' is linked to the 'advance 1' block.



Le problème rencontré et que le

From:

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

Permanent link:

<https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=tron&rev=1511947412>

Last update: **2017/11/29 10:23**

