

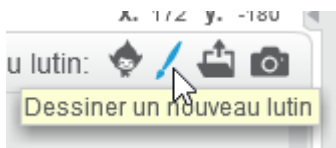
Tron

2 joueurs.

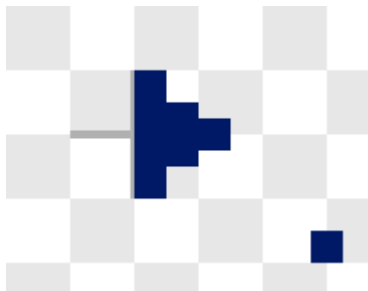
Chaque joueur à un véhicule qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

Création du premier joueur

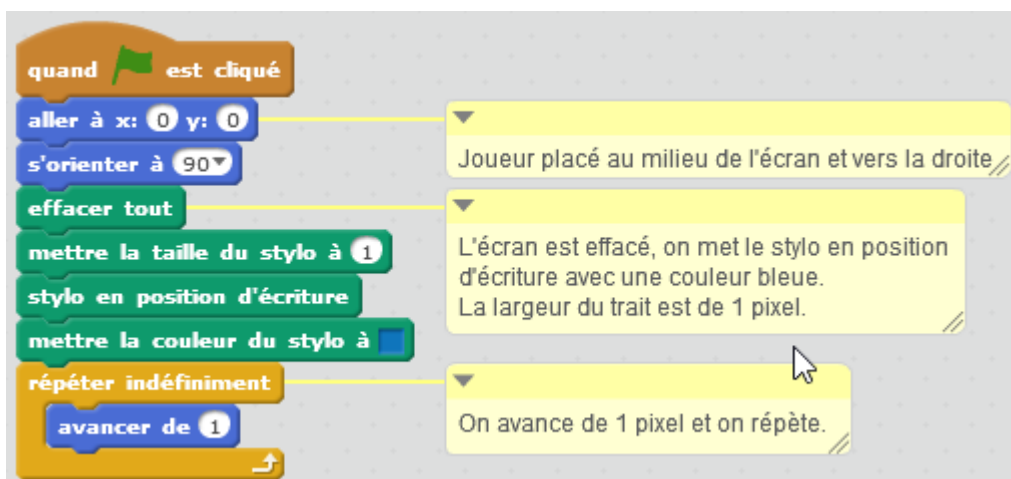
On crée un nouveau lutin en forme de flèche.



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 code consists of the following blocks:

- quand est cliqué** (when clicked)
- aller à x: 0 y: 0** (go to x: 0 y: 0)
- s'orienter à 90** (set direction to 90)
- effacer tout** (clear all)
- 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)

Annotations:

- Yellow box: "Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite" (Player placed in the middle of the screen and facing right)
- Yellow box: "L'écran est effacé, on met le stylo en position d'écriture avec une couleur bleue. La largeur du trait est de 1 pixel." (The screen is cleared, the brush is set to drawing with a blue color. The width of the line is 1 pixel.)
- Yellow box: "On avance de 1 pixel et on répète." (We move 1 pixel and repeat.)

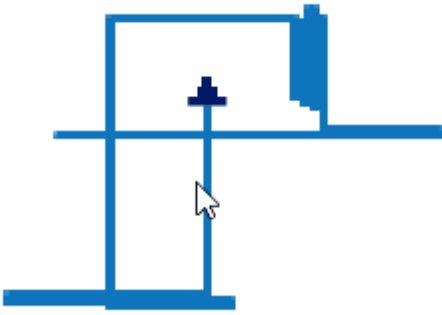
On rajoute maintenant les touches de direction :

The code consists of the following blocks:

- quand est cliqué** (when clicked)
- aller à x: 0 y: 0** (go to x: 0 y: 0)
- s'orienter à 90** (set direction to 90)
- effacer tout** (clear all)
- 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)
 - si touche flèche gauche pressée? alors** (if left arrow key pressed then) containing:
 - tourner de 90 degrés** (turn 90 degrees)
 - si touche flèche droite pressée? alors** (if right arrow key pressed then) containing:
 - tourner de 90 degrés** (turn 90 degrees)

Annotations:

- Yellow box: "Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite" (Player placed in the middle of the screen and facing right)
- Yellow box: "L'écran est effacé, on met le stylo en position d'écriture avec une couleur bleue. La largeur du trait est de 1 pixel." (The screen is cleared, the brush is set to drawing with a blue color. The width of the line is 1 pixel.)
- Yellow box: "On avance de 1 pixel et on répète." (We move 1 pixel and repeat.)



Le problème rencontré et que le

From:

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

Permanent link:

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

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

