

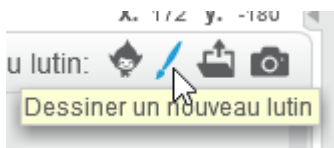
# Tron

2 joueurs.

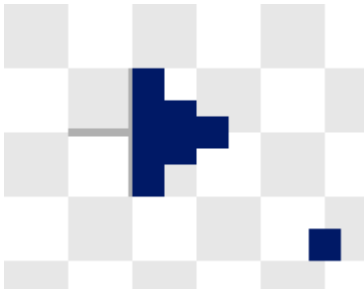
Chaque joueur à un véhicule qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

## Création du premier joueur

On crée un nouveau lutin en forme de flèche.



La flèche est dirigée vers la droite.



Pour tester :

The code blocks are as follows:

- quand est cliqué
- aller à x: 0 y: 0
- s'orienter à 90
- effacer tout
- mettre la taille du stylo à 1
- stylo en position d'écriture
- mettre la couleur du stylo à
- répéter indéfiniment
  - avancer de 1

Annotations:

- 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 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 position to writing)
- mettre la couleur du stylo à** (set brush color to blue)
- répéter indéfiniment** (repeat forever) loop containing:
  - avancer de 1** (move forward 1)

Three yellow callout boxes provide context:

- Pointing to the 'aller à x: 0 y: 0' block: "Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite"
- Pointing to the 'effacer tout' 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."
- Pointing to the 'avancer de 1' block: "On avance de 1 pixel et on répète."

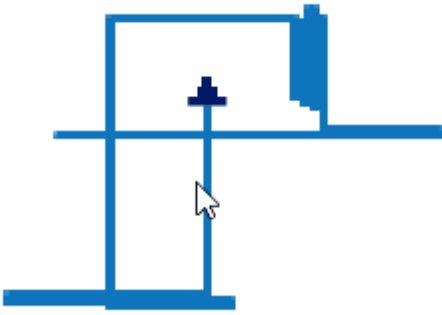
On rajoute maintenant les touches de direction :

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 position to writing)
- mettre la couleur du stylo à** (set brush color to blue)
- répéter indéfiniment** (repeat forever) loop containing:
  - avancer de 1** (move forward 1)
  - si touche flèche gauche pressée? alors** (if left arrow key pressed then) block containing:
    - tourner de 90 degrés** (turn 90 degrees right)
  - si touche flèche droite pressée? alors** (if right arrow key pressed then) block containing:
    - tourner de 90 degrés** (turn 90 degrees left)

Three yellow callout boxes provide context:

- Pointing to the 'aller à x: 0 y: 0' block: "Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite"
- Pointing to the 'effacer tout' 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."
- Pointing to the 'avancer de 1' block: "On avance de 1 pixel et on répète."



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**

