2025/12/05 11:07 1/3 Tron

Tron

2 joueurs.

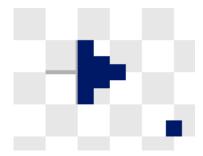
Chaque joueur à un véhicule qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

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".

Last update: 2017/11/29 10:23

Avec un trait de largeur 3, on obtient :



Avec un trait de largeur 2, on obtient :



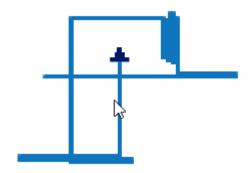
On trace donc un trait de largeur 2.



On rajoute maintenant les touches de direction :

```
quand 🖊 est cliqué
aller à x: 0 y: 0
                                                    Joueur placé au milieu de l'écran et vers la droite/
s'orienter à 90▼
effacer tout
                                                    L'écran est effacé, on met le stylo en position
mettre la taille du stylo à 2
                                                    d'écriture avec une couleur bleue.
stylo en position d'écriture
                                                    La largeur du trait est de 1 pixel.
mettre la couleur du stylo à
répéter indéfiniment
                                                    On avance de 1 pixel et on répète.
  avancer de 1
      touche flèche gauche v pressée? alors
     tourner 🔼 de 🧐 degrés
      touche flèche droite v pressée?
     tourner (🐧 de 🤫 degrés
                   £
```

2025/12/05 11:07 3/3 Tron



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

