

# Tron

2 joueurs.

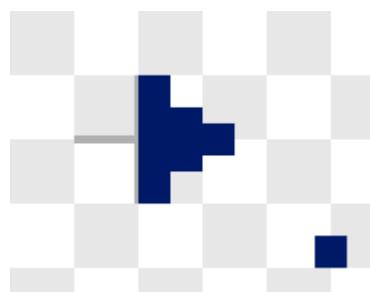
Chaque joueur à une moto qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

## 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 :



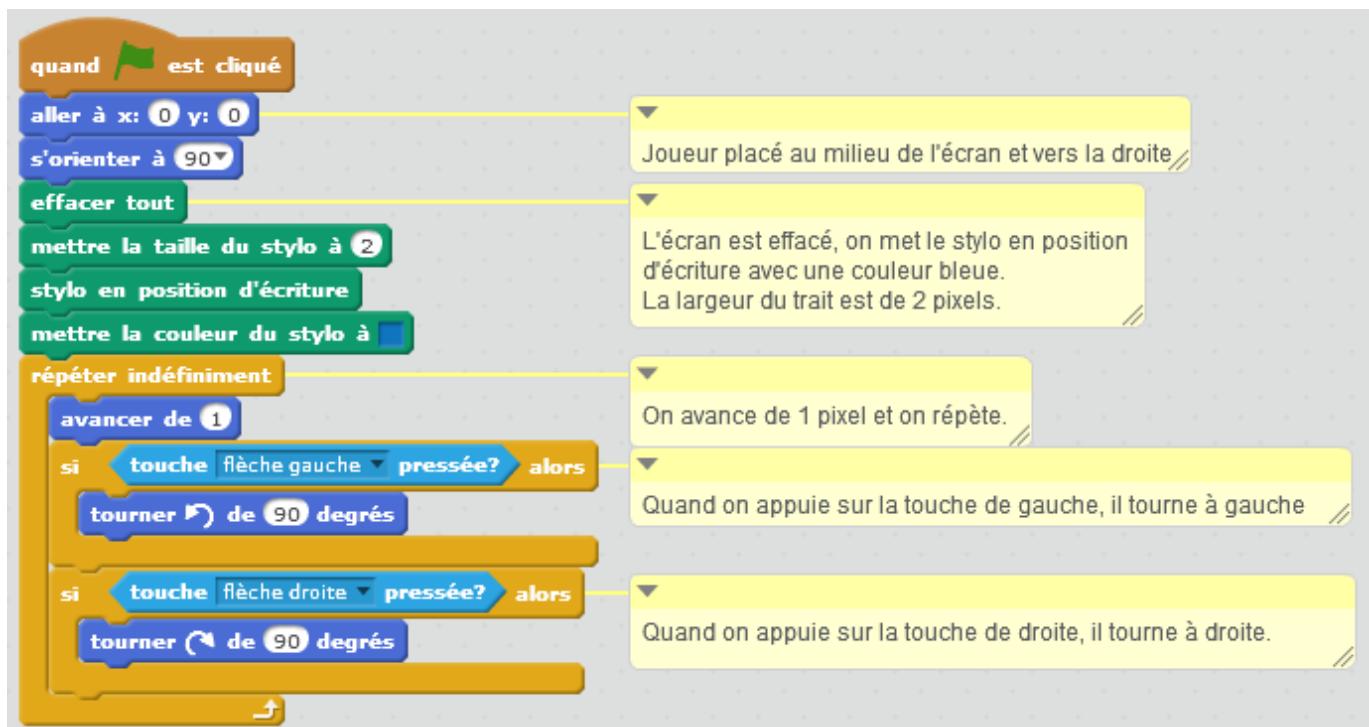
Avec un trait de largeur 2, on obtient :

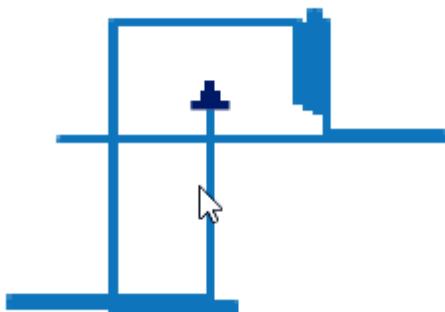


On trace donc un trait de largeur 2.



On rajoute maintenant les touches de direction :





Le problème rencontré est que la moto tourne trop vite et on tourne trop facilement de 2 fois 90°, on se retourne complètement.

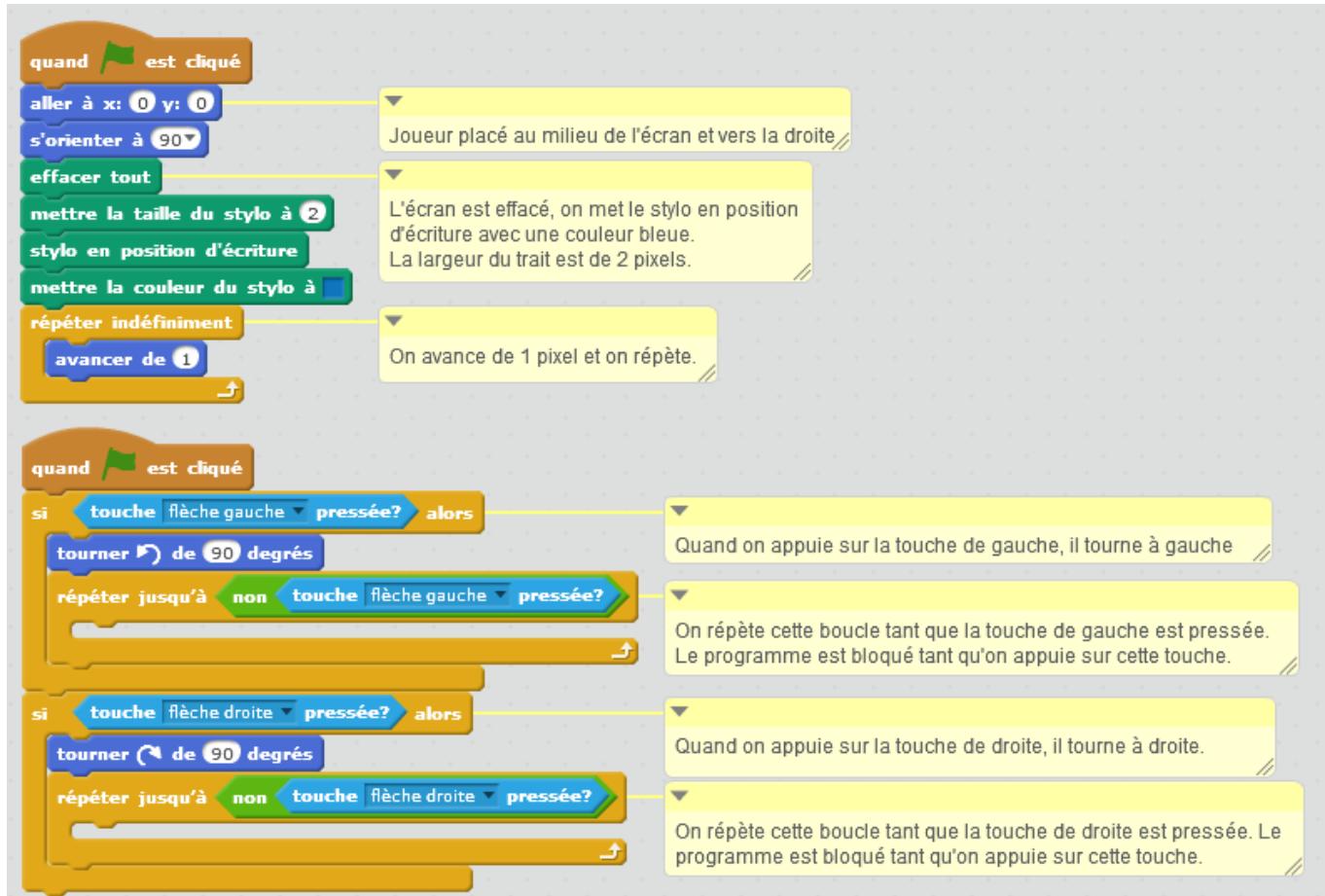
Il faut donc que le programme ne tourne qu'une seule fois quand on appuie sur la touche.

```

when green flag clicked
  go to [0,0]
  set orientation to (90) [ ]
  clear [ ]
  pen size (2)
  pen color (blue)
  repeat (1)
    move (1) steps
    if [left arrow key pressed?]
      then turn (90) degrees
    end
    if [right arrow key pressed?]
      then turn (-90) degrees
    end
  end
end
  
```

Le programme fonctionne mais la moto n'avance plus si je reste appuyé sur la touche gauche...

Il faut donc séparer la partie "Avancer" et la partie "Tourner".



Maintenant la moto se déplace correctement.

From:  
<https://www.physix.fr/dokuwikielevs/> - Programmation

Permanent link:  
<https://www.physix.fr/dokuwikielevs/doku.php?id=tron&rev=1511948387>



Last update: **2017/11/29 10:39**