

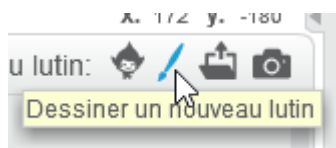
Tron

2 joueurs.

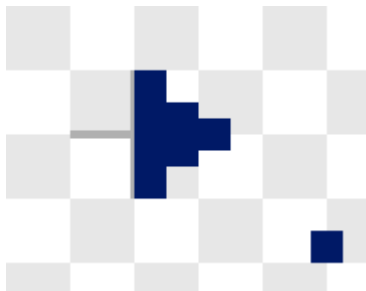
Chaque joueur à une moto qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

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 :



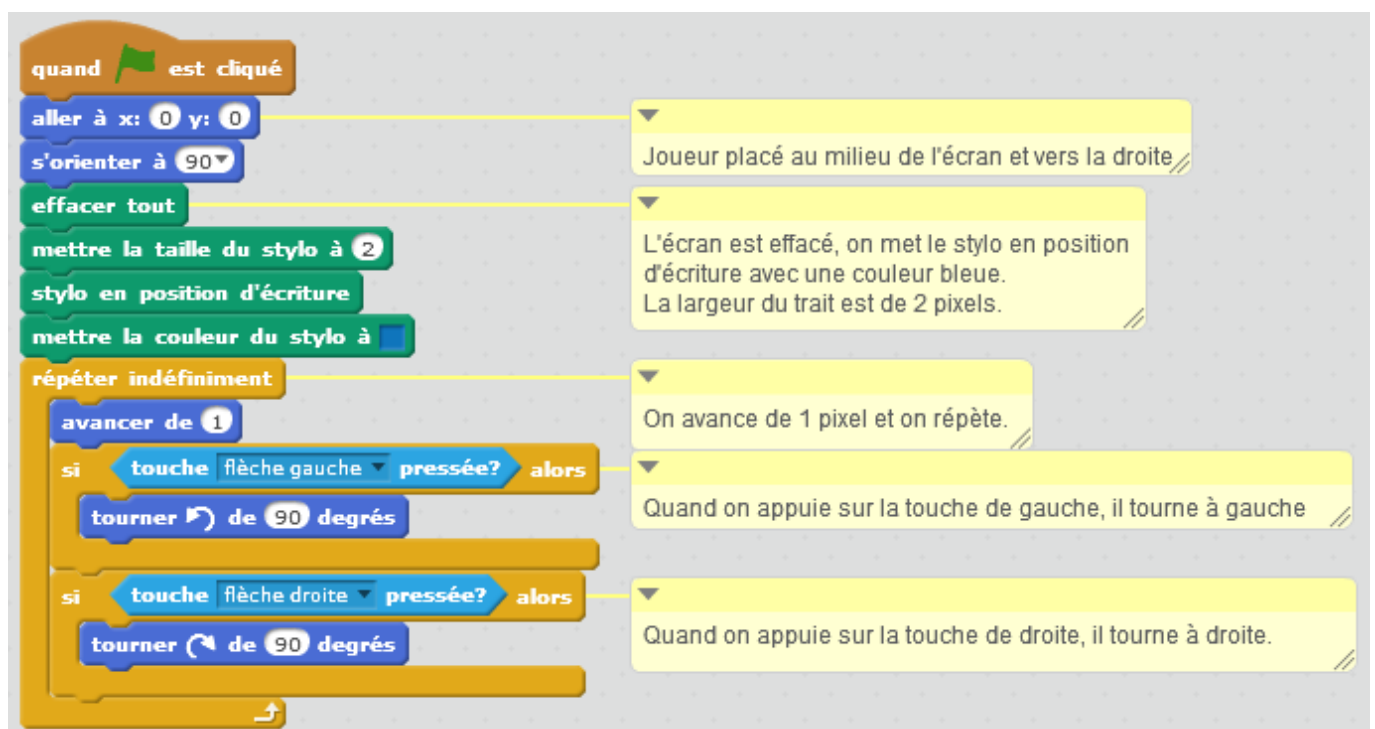
Avec un trait de largeur 2, on obtient :

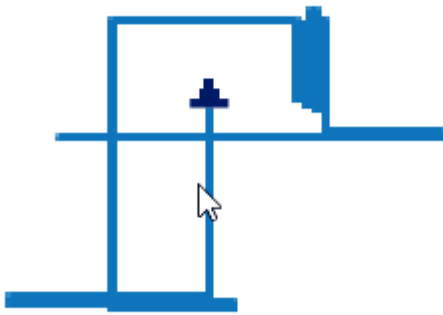


On trace donc un trait de largeur 2.



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.

quand est cliqué

aller à x: 0 y: 0

s'orienter à 90°

effacer tout

mettre la taille du stylo à 2

stylo en position d'écriture

mettre la couleur du stylo à

répéter indéfiniment

avancer de 1

si touche flèche gauche pressée? alors

tourner de 90 degrés

répéter jusqu'à non touche flèche gauche pressée?

si touche flèche droite pressée? alors

tourner de 90 degrés

répéter jusqu'à non touche flèche droite pressée?

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 2 pixels.

On avance de 1 pixel et on répète.

Quand on appuie sur la touche de gauche, il tourne à gauche

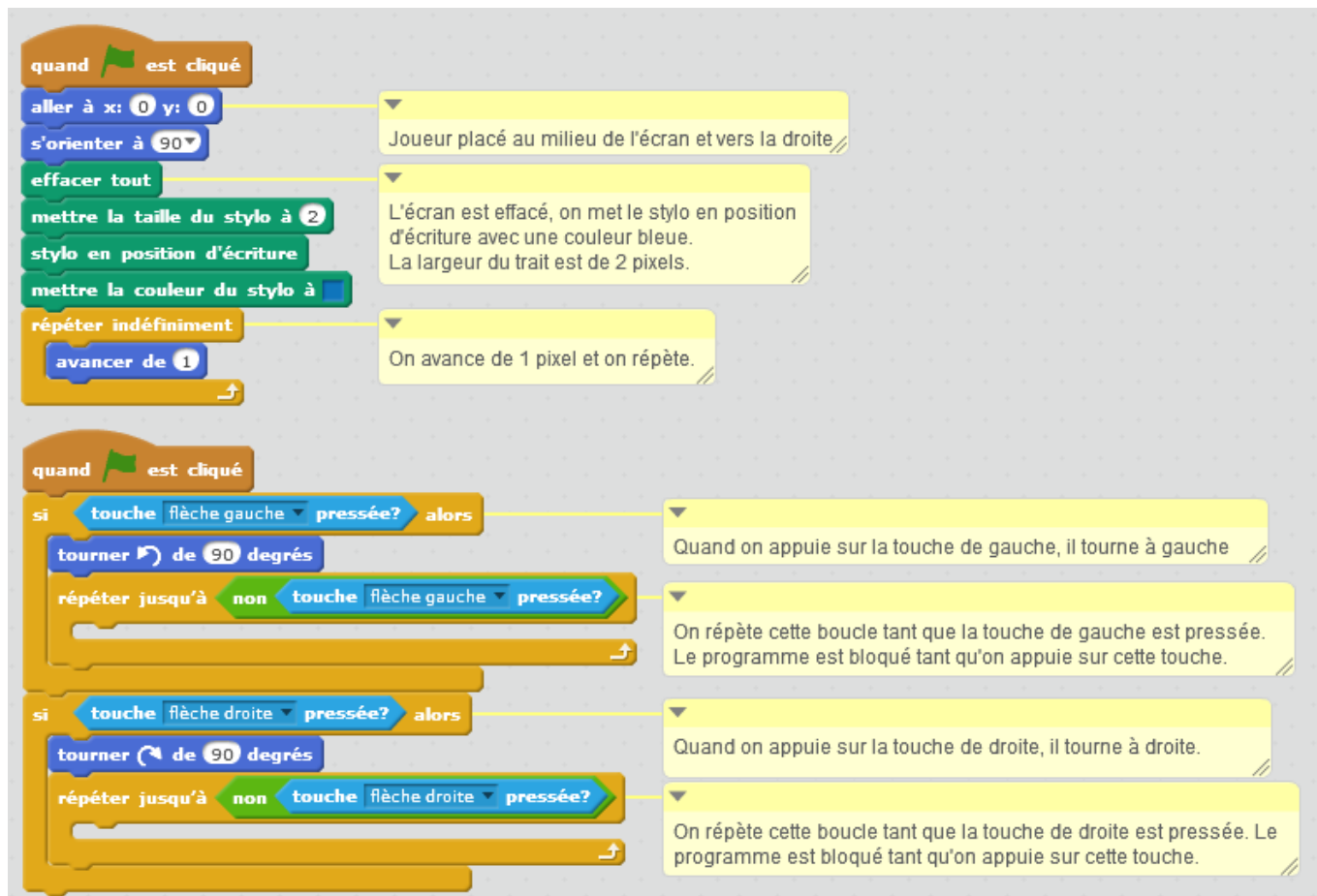
On répète cette boucle tant que la touche de gauche est pressée. Le programme est bloqué tant qu'on appuie sur cette touche.

Quand on appuie sur la touche de droite, il tourne à droite.

On répète cette boucle tant que la touche de droite est pressée. Le programme est bloqué tant qu'on appuie sur cette touche.

Cela 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/dokuwikieleves/> - **Programmation**

Permanent link:

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

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

