

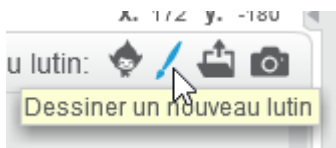
Tron

2 joueurs.

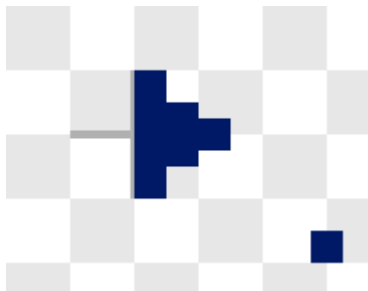
Chaque joueur à une moto qui laisse une trace derrière lui. Si un joueur touche une trace, il perd.

Création du premier joueur

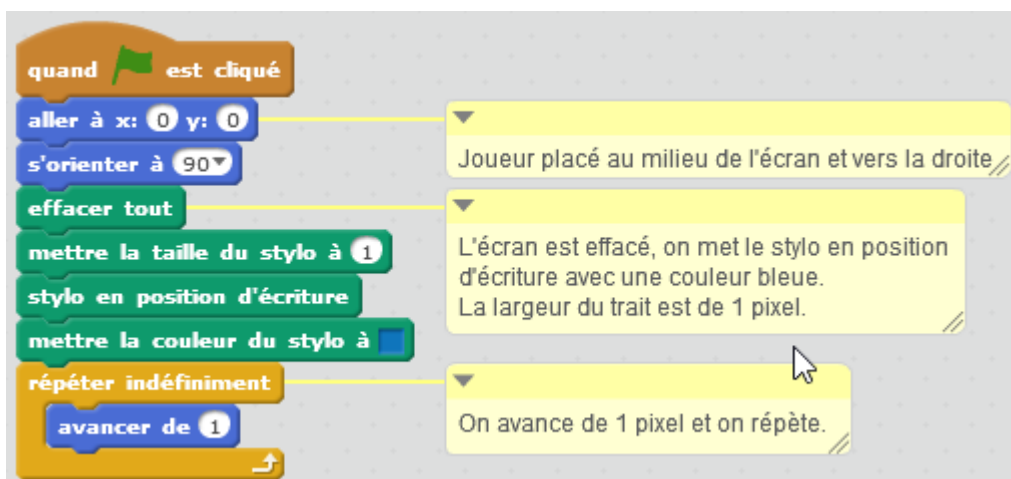
On crée un nouveau lutin en forme de flèche.



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.

The script starts with a 'when green flag is clicked' event. It then performs the following steps: 'go to x: 0 y: 0', 'set direction to 90', 'clear all', 'set brush size to 2', 'set brush position to writing', and 'set brush color to blue'. These steps are followed by an infinite loop containing 'advance 1'.

- 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 [blue]
- 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 2 pixels.
- On avance de 1 pixel et on répète.

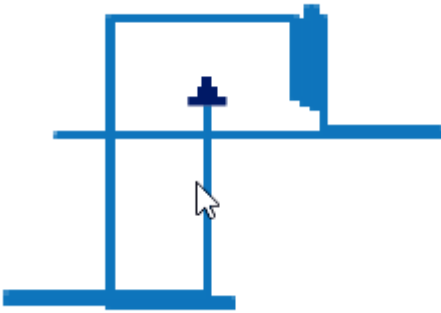
On rajoute maintenant les touches de direction :

The script is similar to the previous one but includes conditional logic for directional keys. It starts with 'when green flag is clicked', followed by 'go to x: 0 y: 0', 'set direction to 90', 'clear all', 'set brush size to 2', 'set brush position to writing', and 'set brush color to blue'. An infinite loop contains 'advance 1', and two 'if' blocks: 'if left arrow key pressed? then turn 90 degrees left' and 'if right arrow key pressed? then turn 90 degrees right'.

- 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 [blue]
- répéter indéfiniment
 - avancer de 1
 - si touche flèche gauche pressée? alors
 - tourner de 90 degrés
 - si touche flèche droite pressée? alors
 - tourner de 90 degrés

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 2 pixels.
- On avance de 1 pixel et on répète.
- Quand on appuie sur la touche de gauche, il tourne à gauche
- Quand on appuie sur la touche de droite, il tourne à droite.



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".

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 [bleu]
- répéter indéfiniment
 - avancer de 1

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 **est cliqué**

- répéter indéfiniment
 - 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?**

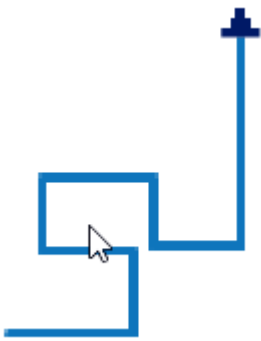
Quand on appuie sur la touche de gauche, il tourne à gauche

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

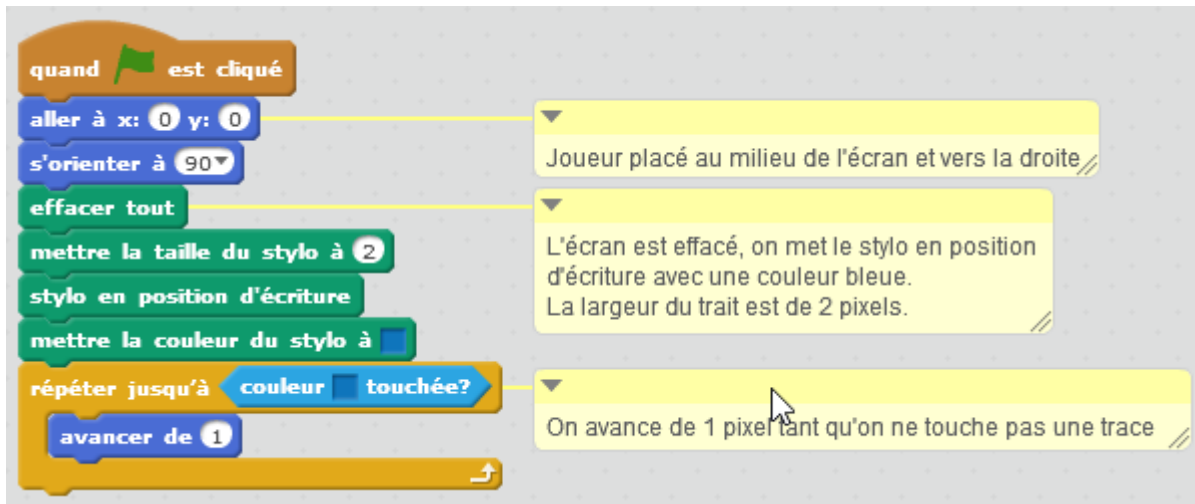
Quand on appuie sur la touche de droite, il tourne à droite.

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

Maintenant la moto se déplace correctement.



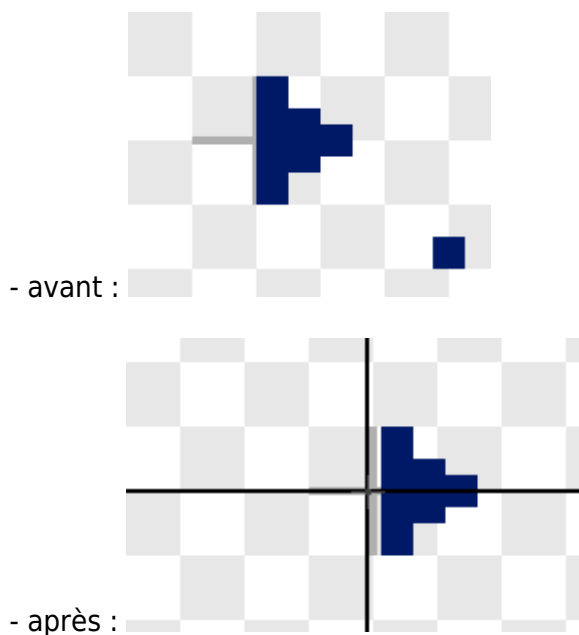
Maintenant, on rajoute la partie du programme qui stoppe le jeu quand le joueur touche une trace.



Le problème est que le jeu s'arrête dès que je touche car en tournant, la flèche touche la trace.



On résout ce problème en décalant légèrement le centre du lutin :



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

Permanent link: <https://www.physix.fr/dokuwikipielevs/doku.php?id=tron&rev=1511948883>

Last update: **2017/11/29 10:48**

