

Déplacer un lutin au bon endroit

Placer le lutin où on veut qu'il soit :



Les coordonnées du "Aller à x:... y:..." sont modifiées avec les coordonnées actuelles du lutin.



Il faut ensuite placer le lutin où on veut qu'il aille :



Les coordonnées du "Glisser en ... secondes à x:... y : ..." sont mise à jour.



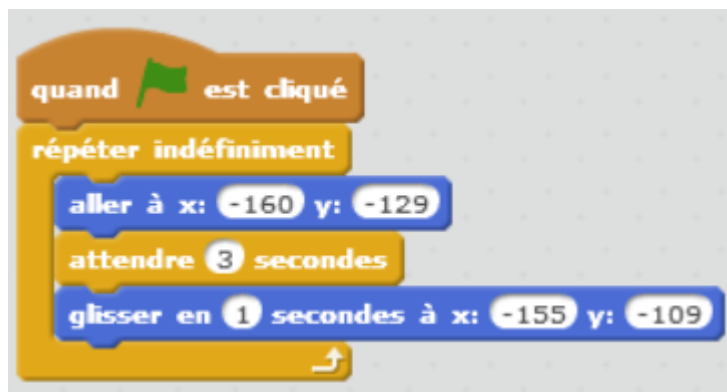
On obtient :



Si on veut que le lutin reste plus longtemps à la première position :



Si on répéter ce déplacement :



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

Permanent link: https://www.physix.fr/dokuwikipieles/doku.php?id=deplacer_un_lutin_au_bon_endroit

Last update: **2016/12/04 17:54**

