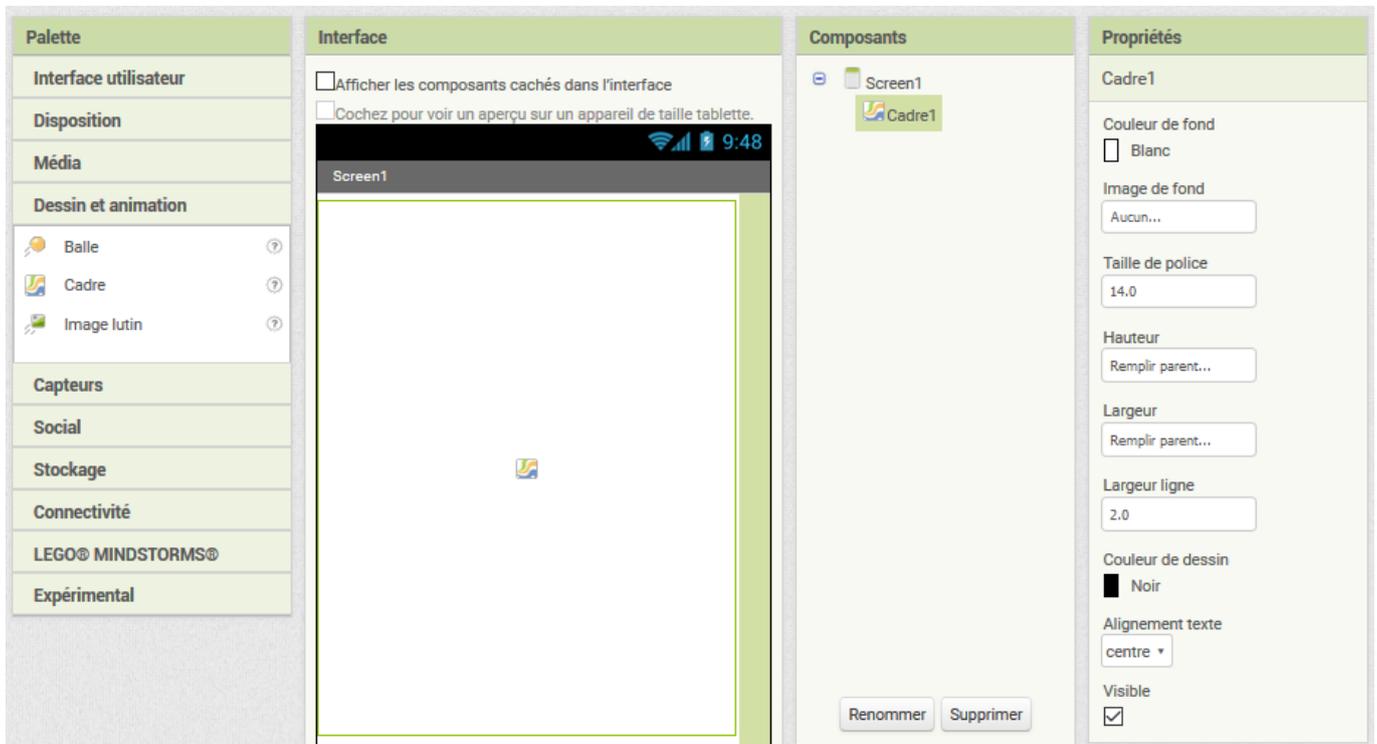


Dessiner

On veut dessiner en touchant l'écran.

Ajouter un Cadre(surface sur laquelle on pourra mettre des graphismes).

Modifier la hauteur et la largeur pour que ce cadre face tout l'écran.

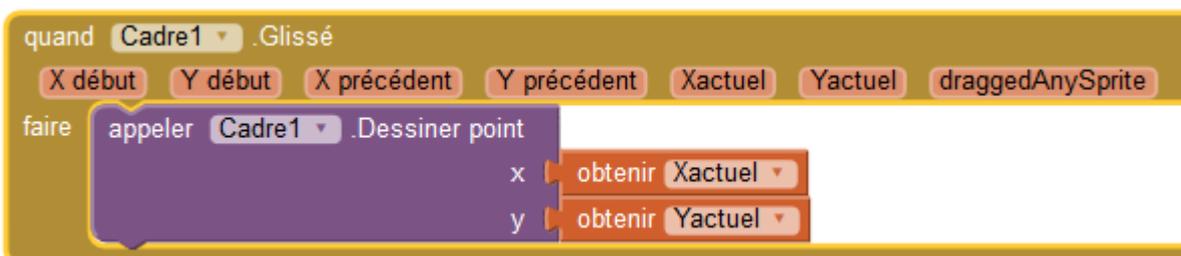


Dans la partie **Blocs** :

Pour effacer le cadre quand on lance le logiciel :



Quand on appuie sur l'écran, un point apparaît là où est le doigt (Xactuel et Yactuel).

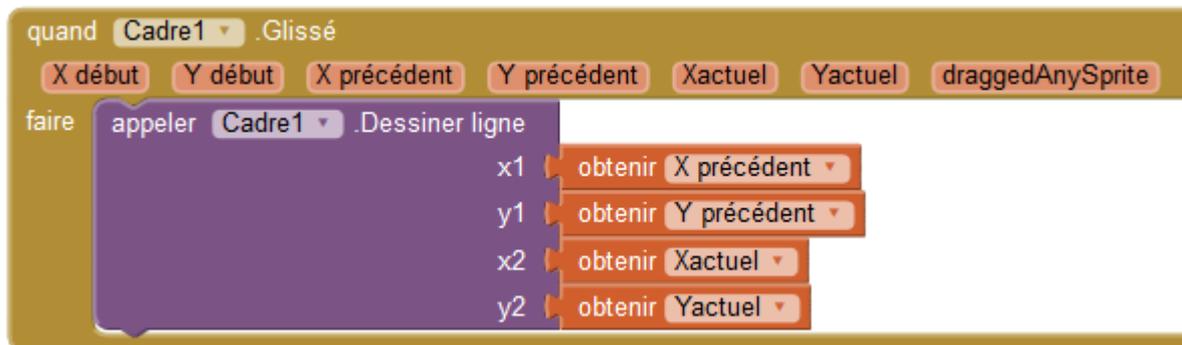


Screen1

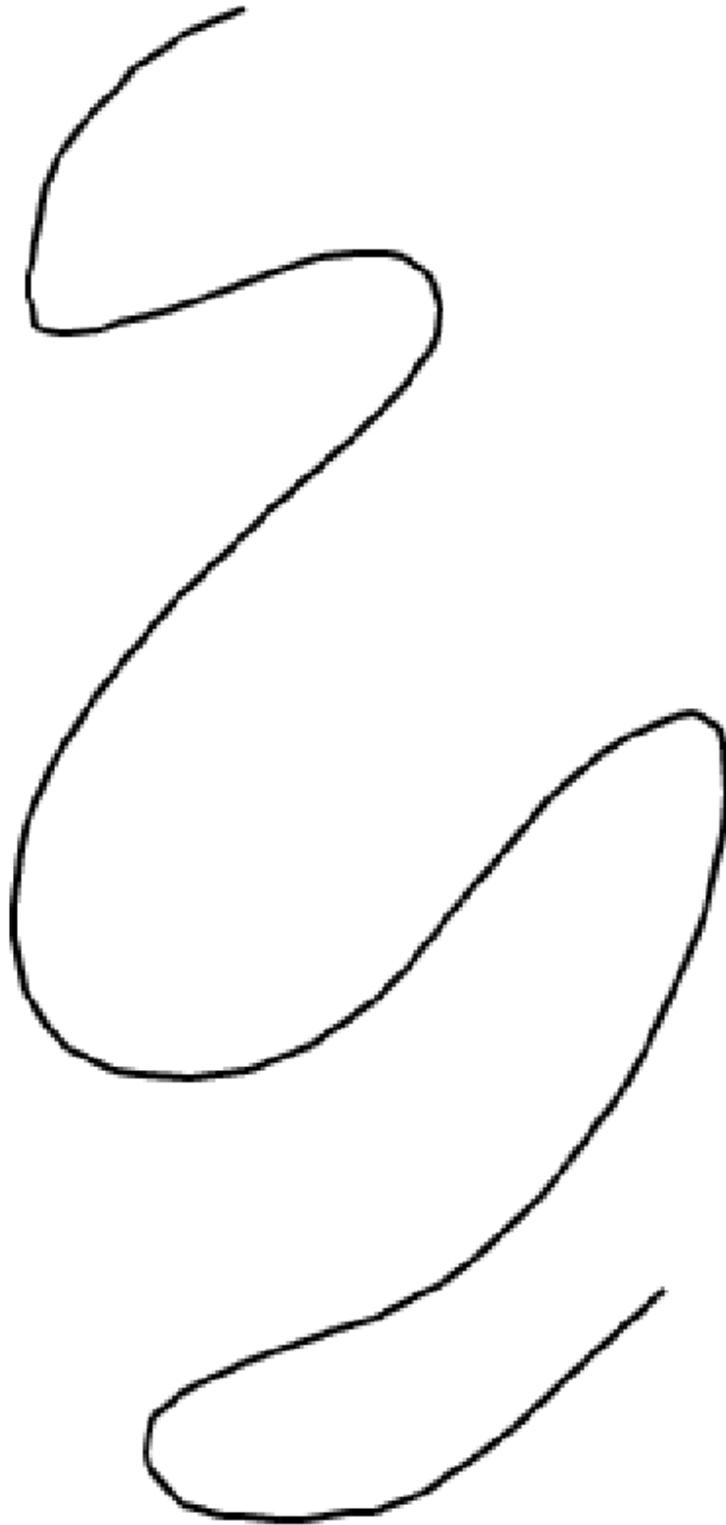


On obtient d'autant plus espacés que l'on va vite.

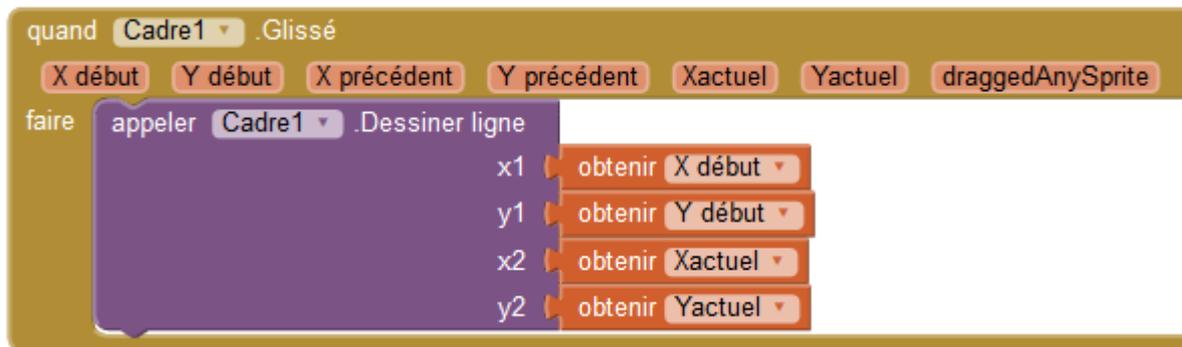
Si on veut tracer une ligne continue, on utilise "Dessiner ligne". Une ligne sera dessinée entre l'endroit où on est et le point précédent.



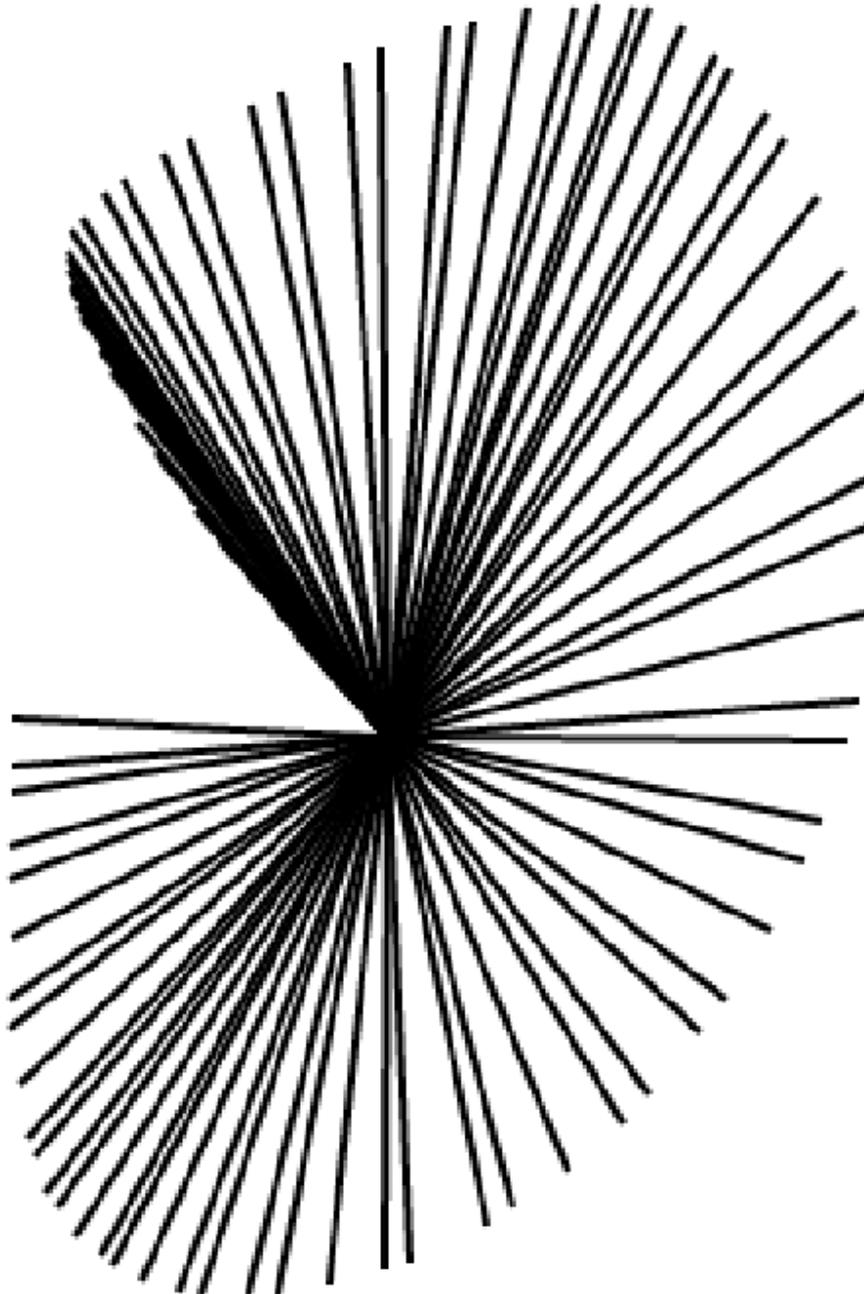
Screen1



Les coordonnées Xdébut et Ydébut correspondent au premier point touché à l'écran.



Screen1



Si on veut effacer en balayant rapidement la surface avec son doigt :

```

quand Cadre1 .Lancer
  x y vitesse orientation xvel yvel Lutin lancé
  faire appeler Cadre1 .Supprimer

```

Pour faire des cercles :

```

quand Cadre1 Gisé
  X début Y début X précédent Y précédent Xactuel Yactuel draggedAnySprite
  faire appeler Cadre1 Dessiner cercle
    centerX obtenir X début
    centerY obtenir Y début
    radius racine carrée (
      obtenir Y actuel - obtenir X début +
      obtenir X actuel - obtenir Y début +
      obtenir Y actuel - obtenir Y début
    )
    fill faux

```

Le cercle a pour centre Xdébut et Ydébut.

Pour le rayon, on utilise pythagore : $R = \sqrt{(X_{début} - X_{Actuel})^2 + (Y_{début} - Y_{Actuel})^2}$

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

Permanent link: <https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=dessiner>

Last update: **2016/11/26 11:37**

