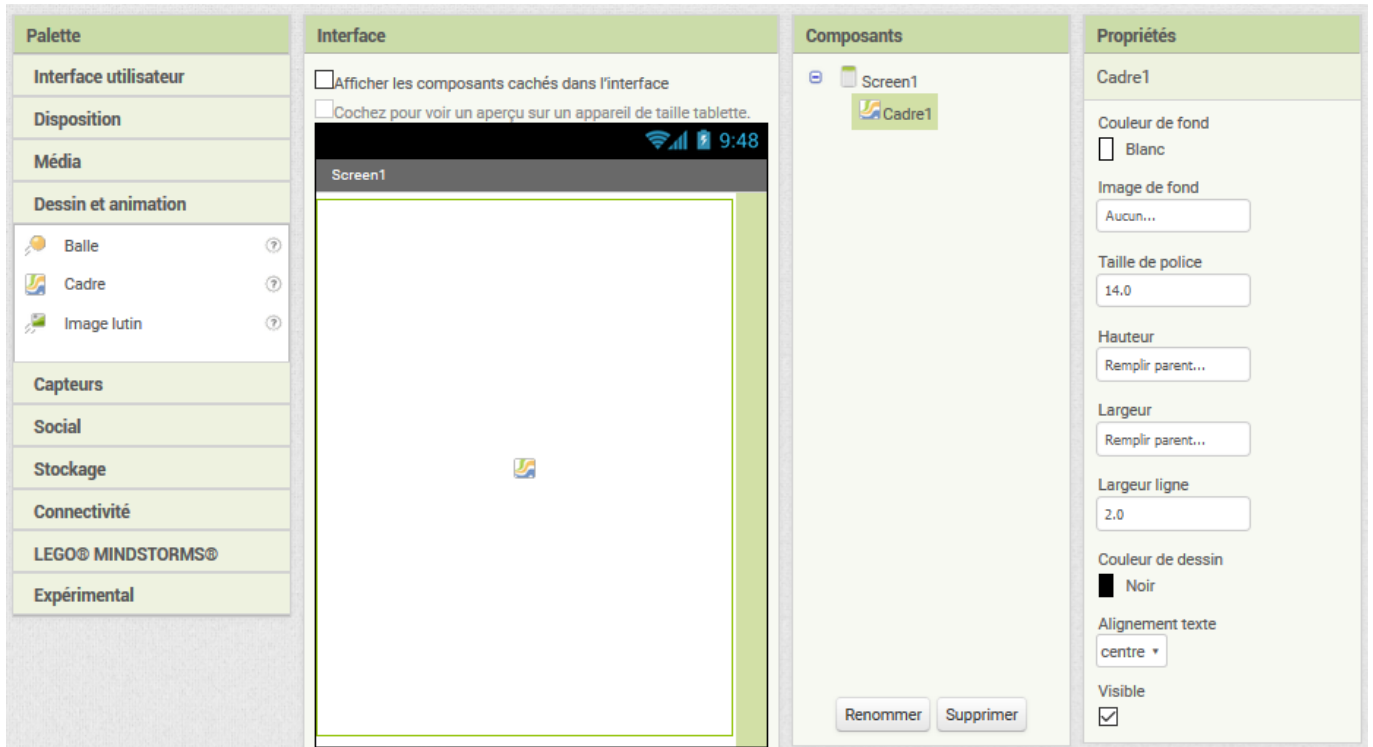


Dessiner

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 Screen1 .Initialise
faire appeler Cadre1 .Supprimer
```

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

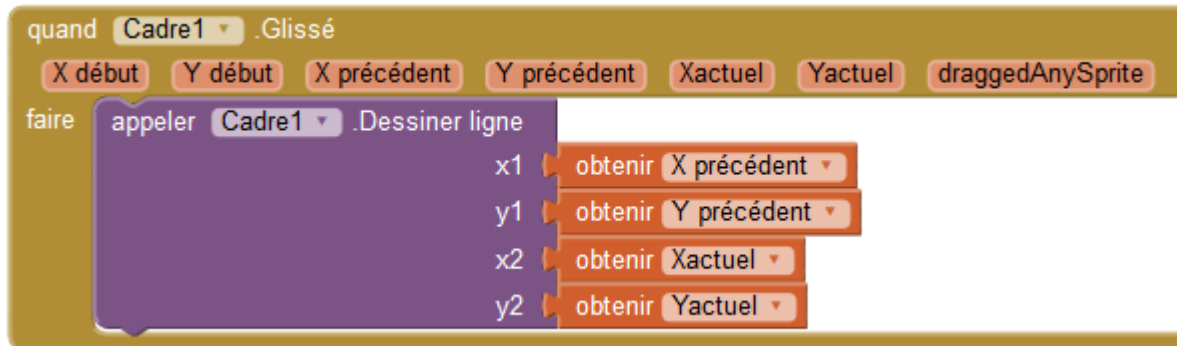
```
quand Cadre1 .Glissé
  X début Y début X précédent Y précédent Xactuel Yactuel draggedAnySprite
faire appeler Cadre1 .Dessiner point
  x obtenir Xactuel
  y obtenir Yactuel
```

Screen1

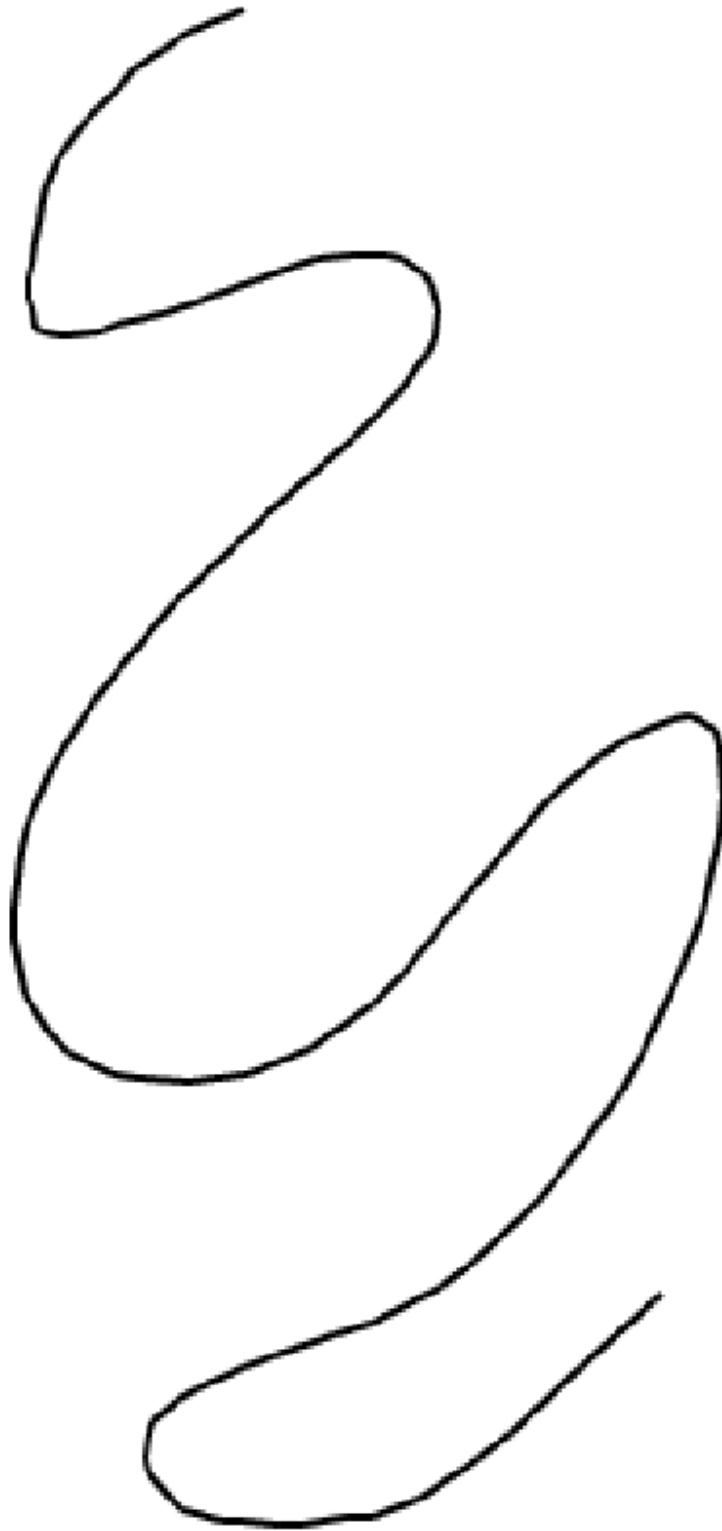


On obtient d'autant plus espacés que l'on va vite.

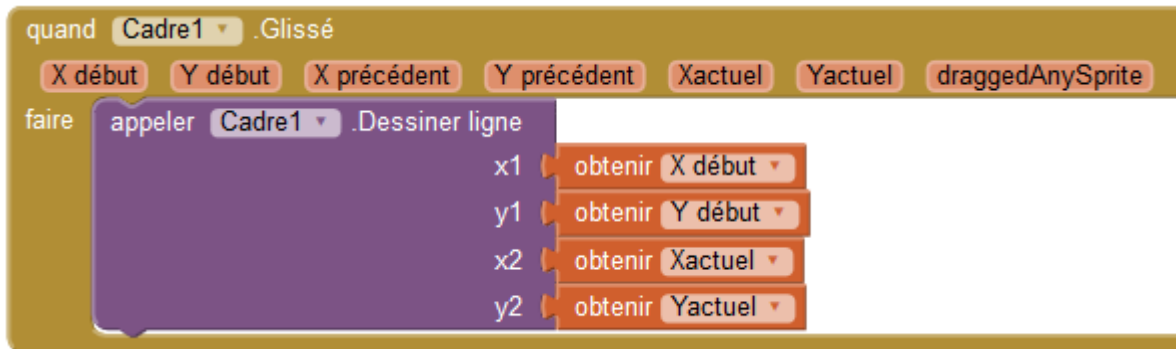
Si on veut tracer une ligne continue, on utilise "Dessiner ligne". Une ligne sera dessinée entre l'endroit où on est et le point précédent.



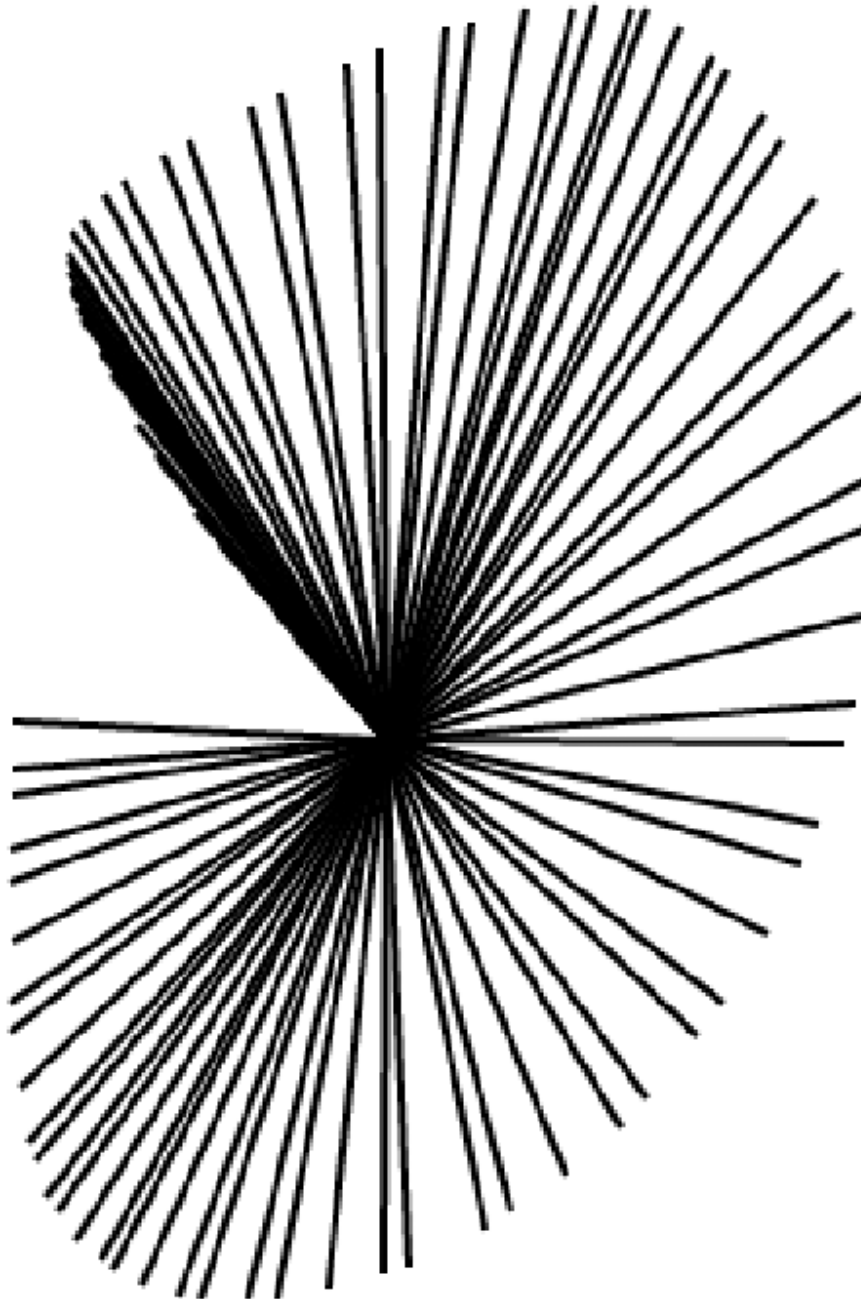
Screen1



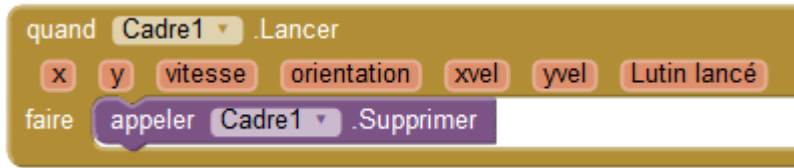
Les coordonnées Xdébut et Ydébut correspondent au premier point touché à l'écran.



Screen1



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



Pour faire des cercles :



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/dokuwikipieles/> - **Programmation**

Permanent link:

<https://www.physix.fr/dokuwikipieles/doku.php?id=dessiner>

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

