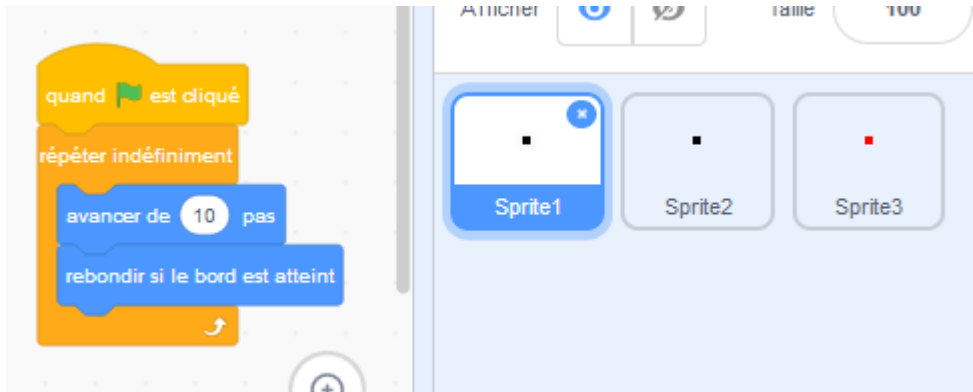
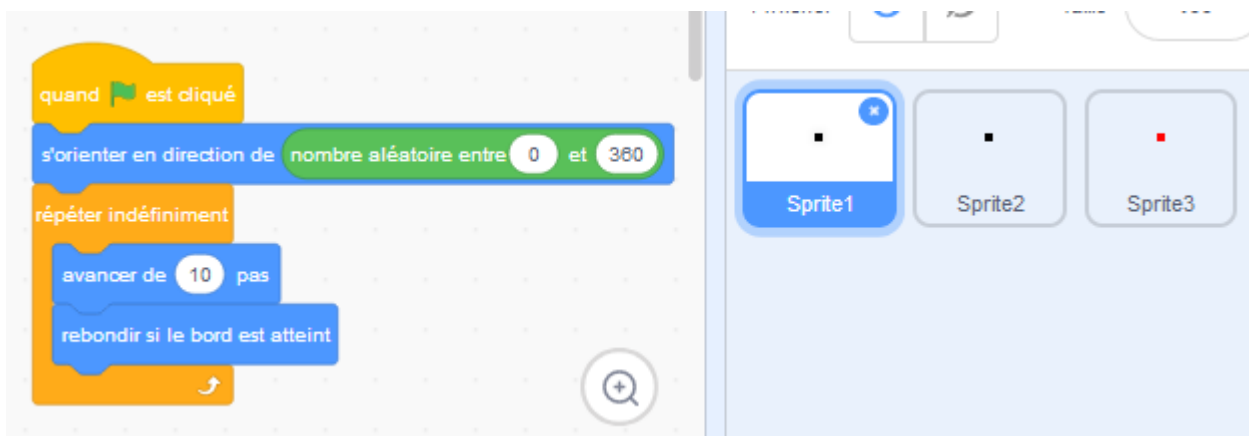


Traits de couleur

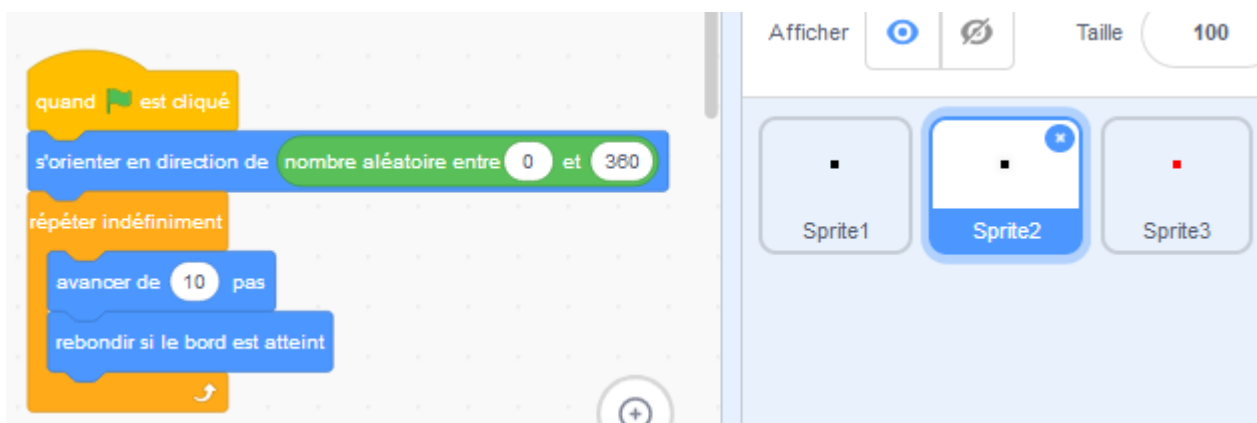
Il faut d'abord créer deux sprites (des points) qui vont avancer constamment et rebondir sur les bords :



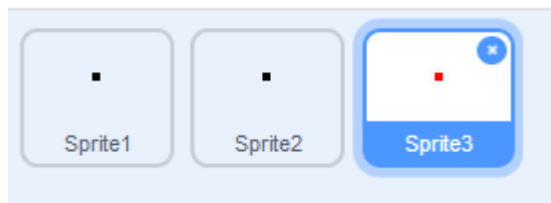
Pour que le point parte dans une direction au hasard, on peut rajouter (un angle va de 0° à 360°) :



Il faut faire cela pour deux points :

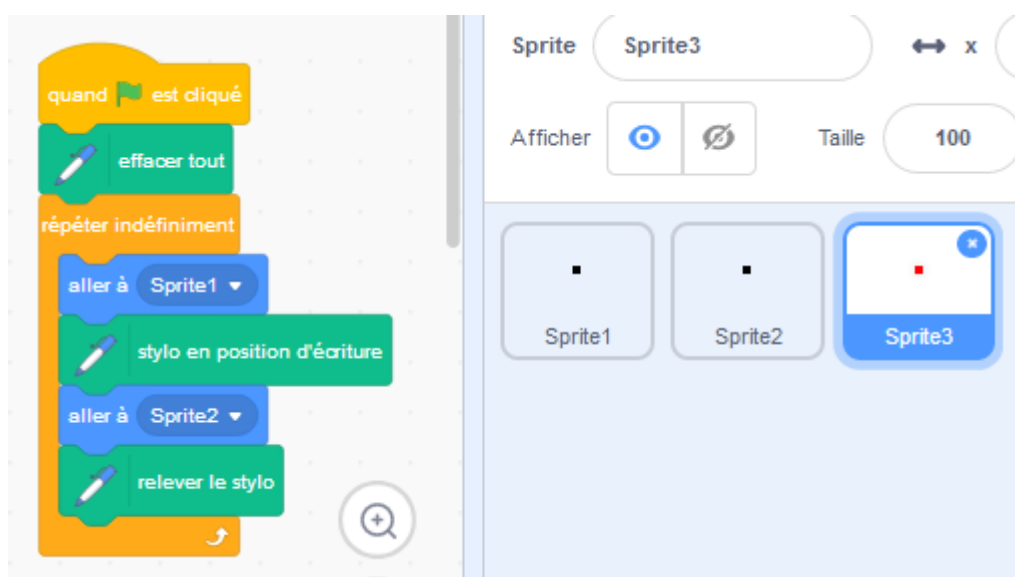


Il faut maintenant tracer un trait entre ces 2 points qui rebondissent. Pour cela on crée un autre sprite:



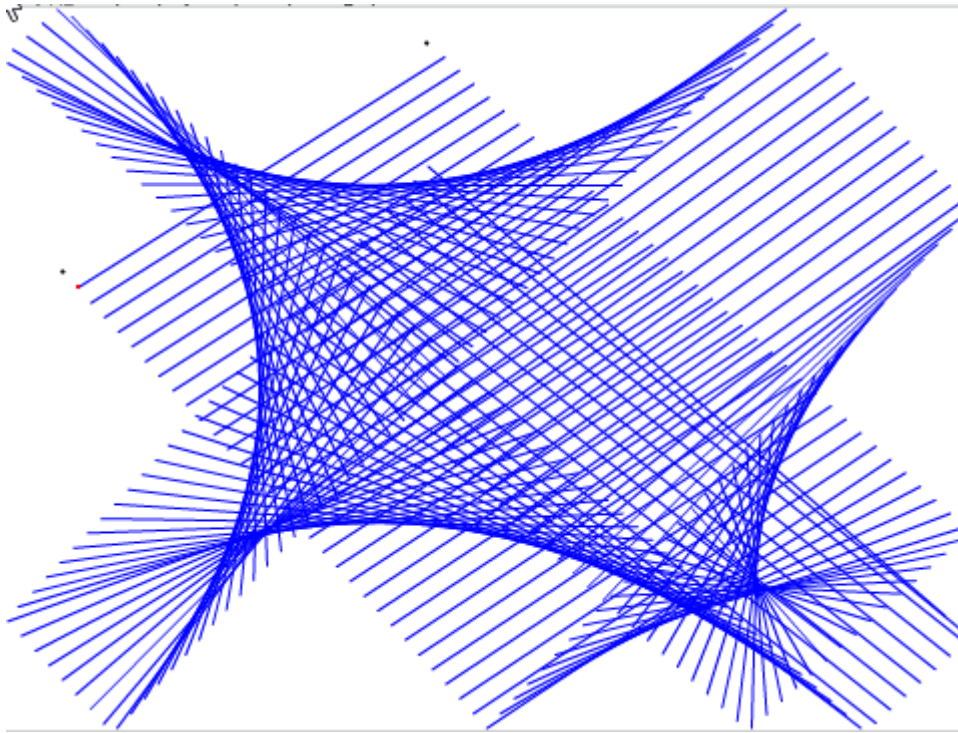
Pour tracer le trait :

- on se place sur le Sprite1
- on abaisse le crayon
- on déplace vers le Sprite1
- on relève le stylo



(le EffacerTout permet de repartir d'une feuille blanche)

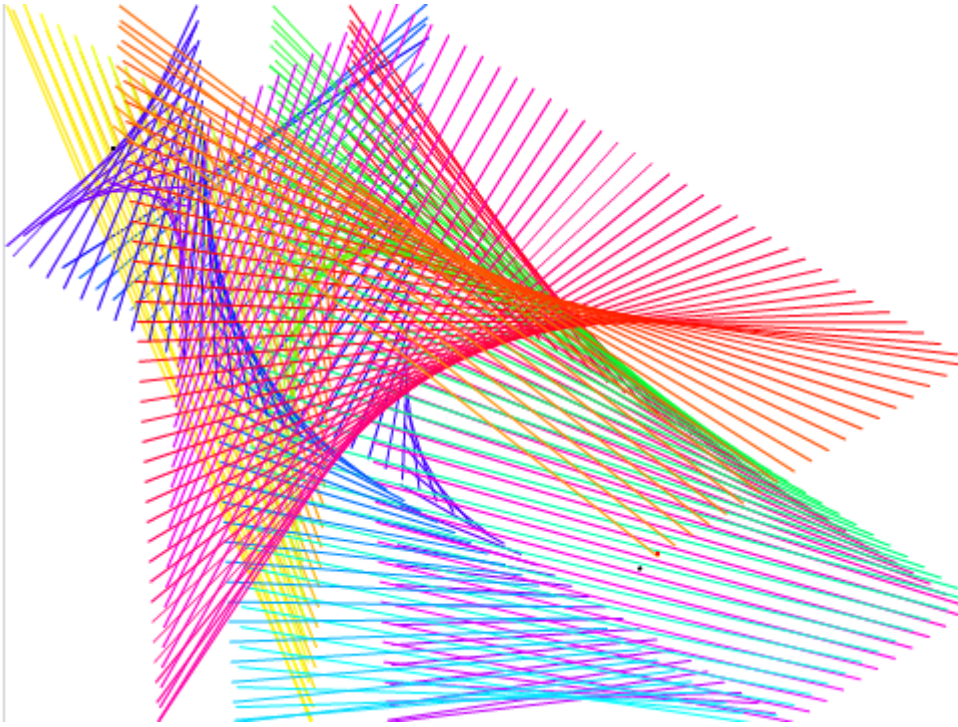
On obtient :



Après on peut changer la couleur à chaque trait :

A screenshot of a Scratch-like programming environment. On the left, a script is visible with the following blocks: a yellow 'when clicked' block, a green 'clear all' block, an orange 'repeat indefinitely' block containing: a blue 'go to Sprite1' block, a green 'pen down' block, a blue 'go to Sprite2' block, a green 'pen up' block, and a green 'add 1 to pen color' block. On the right, the sprite panel shows 'Sprite3' selected, with a red dot on its stage. The 'Sprite' dropdown is set to 'Sprite3', 'Afficher' is checked, and 'Taille' is set to 100. Below the panel, three sprite thumbnails are shown: 'Sprite1', 'Sprite2', and 'Sprite3' (which has a red dot).

Et on obtient :



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

Permanent link:
https://www.physix.fr/dokuwikipielevs/doku.php?id=traits_de_couleur

Last update: **2019/03/30 17:57**

