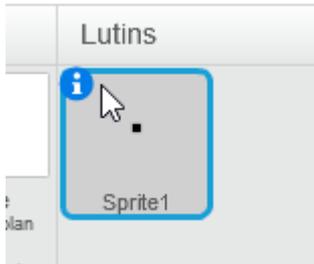


# Traits de couleur

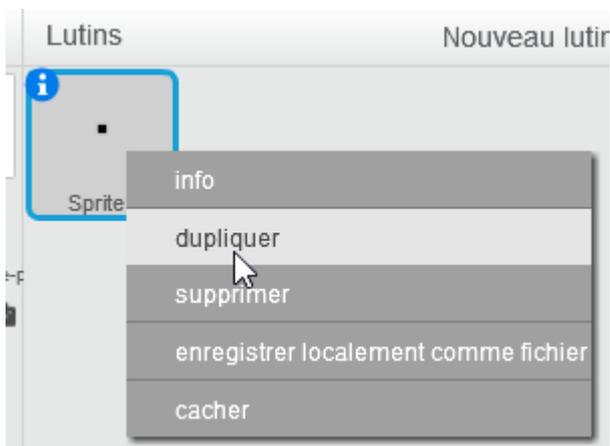
Il faut d'abord créer deux objets (des points) qui vont avancer constamment et rebondir sur les bords :

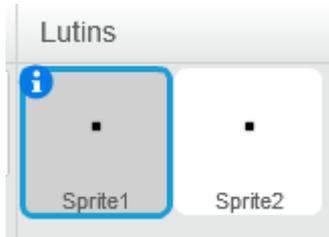


Pour que le point parte dans une direction au hasard, on peut rajouter (un angle va de 0° à 360°) :



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 lutin :



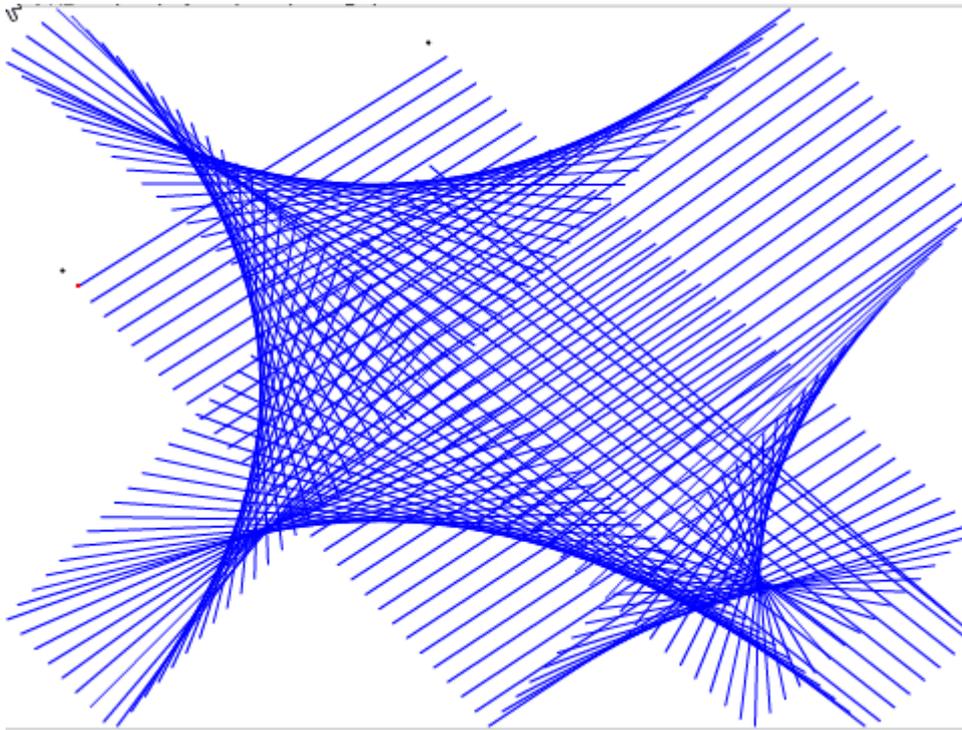
Pour tracer le trait :

- 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)

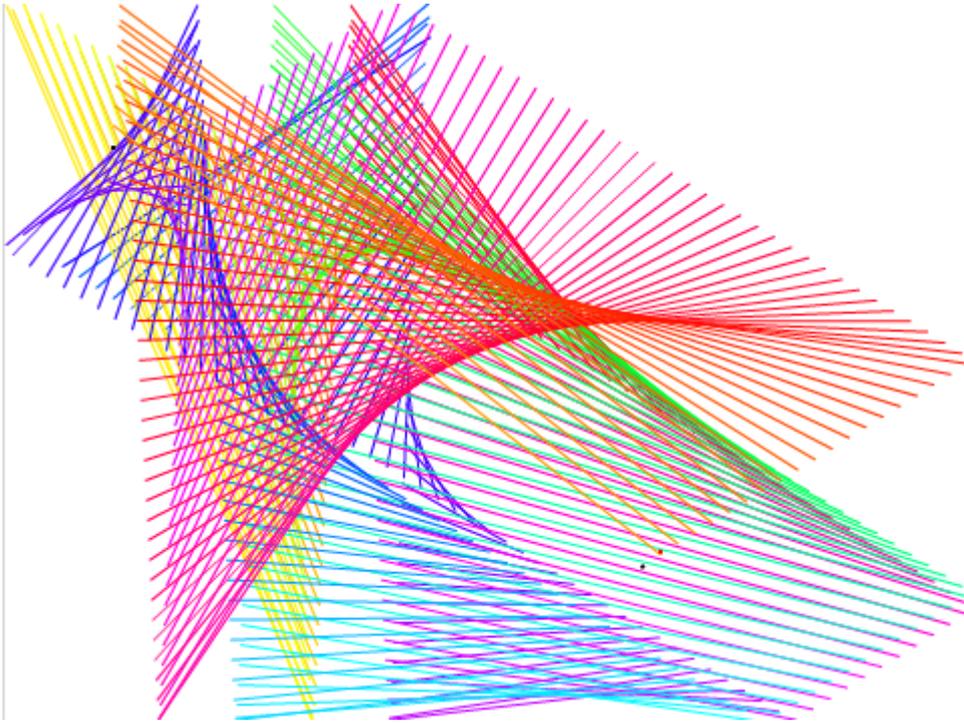
On obtient :



Après on peut changer la couleur à chaque trait :



Et on obtient :



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

Permanent link:  
[https://www.physix.fr/dokuwikipielevs/doku.php?id=traits\\_de\\_couleur&rev=1511951327](https://www.physix.fr/dokuwikipielevs/doku.php?id=traits_de_couleur&rev=1511951327)

Last update: **2017/11/29 11:28**

