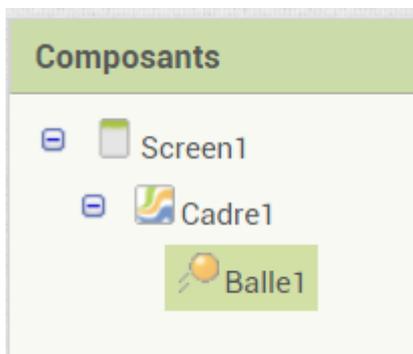
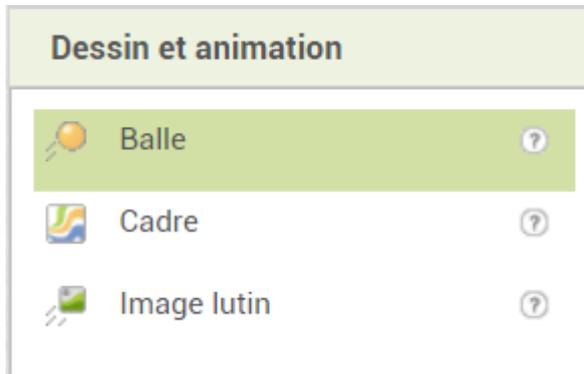


Une balle saute quand on appuie sur l'écran

On place un cadre avec une balle dedans.



Les coordonnées

Le (0 ; 0) est en haut à gauche. La largeur dépend de l'écran. Ca peut être 1080 sur un écran HD.

(0 ; 0)

largeur



Hauteur

Quand on descend, y augmente.

Quand on monte, y diminue.

Quand on va à droite, x augmente.

Quand on va à gauche, x diminue.

L'orientation

Orientation

90

0° = à droite

90° = vers le haut

180° = à gauche

270° = vers le bas

La vitesse

Vitesse

Indique le nombre de pixel parcourus pendant l'intervalle en milliseconde.

Intervalle

Si on met :

Intervalle

Couleur de dessin

Par défaut

Rayon

Vitesse

La balle monte de 1 pixel toutes les 100ms = 0,1s

Si on met :

Intervalle

Couleur de dessin

Par défaut

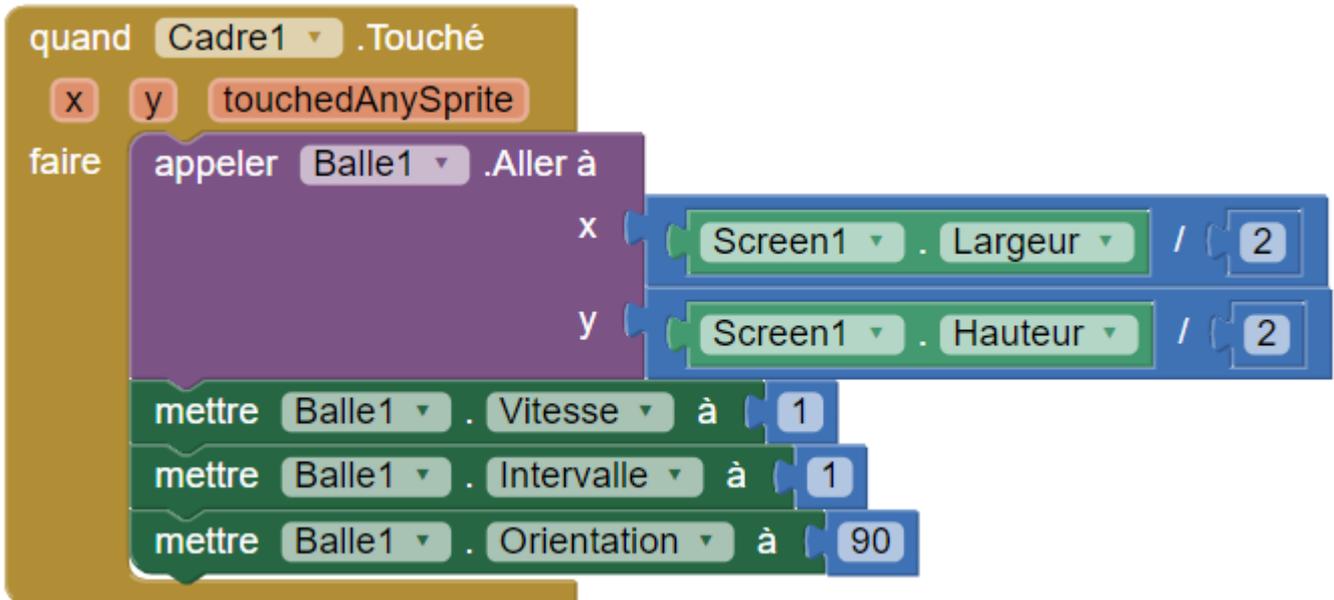
Rayon

Vitesse

La balle monte de 1 pixel toutes les 1000ms = 1s

Exemple

On met la balle au milieu du cadre, on oriente vers le haut et elle monte de 1 pixel toutes les 100ms.

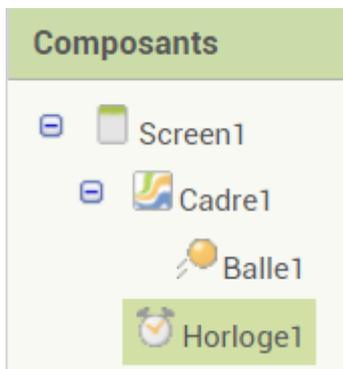


Sauter puis retomber

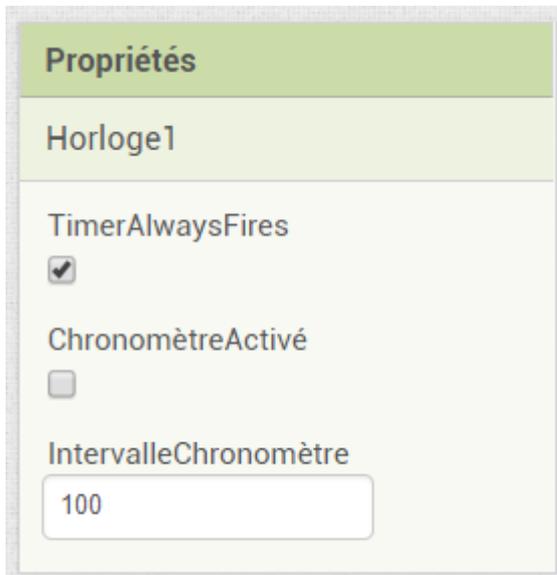
La balle va partir vers le haut, sa vitesse va diminuer puis elle va retomber.

La vitesse vaut par exemple 10, puis 9, puis 8 etc etc

On va donc enlever 1 à la vitesse toutes les 100ms par exemple. On a besoin du composant horloge qui peut exécuter une commande régulièrement.



Au début, le chronomètre n'est pas activé.



Quand on appuie sur le cadre, la balle va monter avec une vitesse qui diminue de plus en plus.



On peut aussi mettre la balle au centre au lancement du programme seulement puis faire sauter la balle.

```
quand Screen1 .Initialise
faire
  appeler Balle1 .Aller à
    x à Screen1 . Largeur / 2
    y à Screen1 . Hauteur / 2
```

```
quand Cadre1 .Touché
  x y touchedAnySprite
  faire
    mettre Horloge1 . ChronomètreActivé à faux
    mettre Balle1 . Vitesse à 10
    mettre Balle1 . Intervalle à 100
    mettre Balle1 . Orientation à 90
    mettre Horloge1 . ChronomètreActivé à vrai
```

```
quand Horloge1 .Chronomètre
  faire
    mettre Balle1 . Vitesse à Balle1 . Vitesse - 1
```

Utilisation de la vitesse du doigt

Au lieu de remonter en appuyant, on peut remonter en utilisant la vitesse du doigt qui glisse sur l'écran.

```
quand Screen1 .Initialise  
faire appeler Balle1 .Aller à  
x Screen1 . Largeur / 2  
y Screen1 . Hauteur / 2
```

```
quand Cadre1 .Lancer  
x y vitesse orientation xvel yvel Lutin lancé  
faire mettre Horloge1 . ChronomètreActivé à faux  
mettre Balle1 . Vitesse à obtenir vitesse  
mettre Balle1 . Intervalle à 100  
mettre Balle1 . Orientation à 90  
mettre Horloge1 . ChronomètreActivé à vrai
```

```
quand Horloge1 .Chronomètre  
faire mettre Balle1 . Vitesse à Balle1 . Vitesse - 1
```

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

Permanent link: https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=une_balle_saute_quand_on_appuie_sur_l_ecran

Last update: 2018/02/04 15:29

