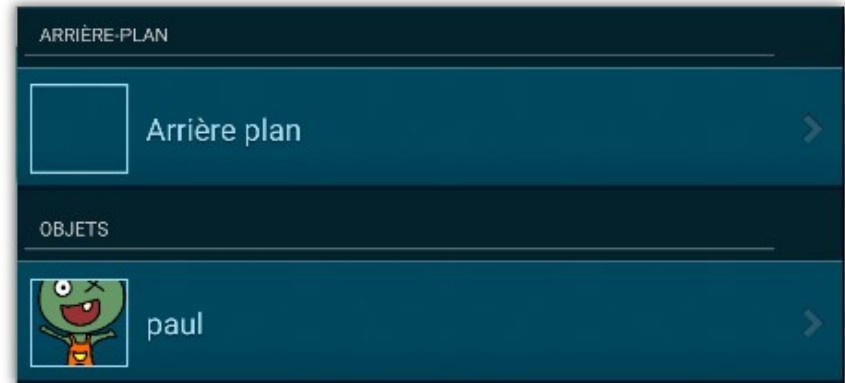


Trucs et astuces

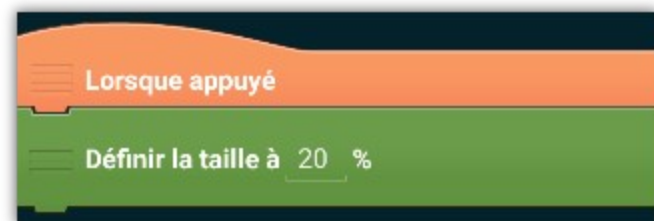
1. Modifier la taille d'un objet



Ajoutez l'objet que vous souhaitez modifier la taille à votre projet.



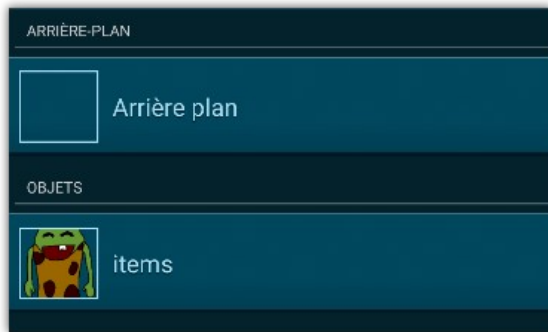
Insérez les briques suivantes dans les scripts de l'objet afin de diminuer à 20% la taille de l'original quand il sera touché.



2. Modifier l'apparence d'un objet



Ajoutez l'objet pour lequel vous souhaitez modifier l'apparence.



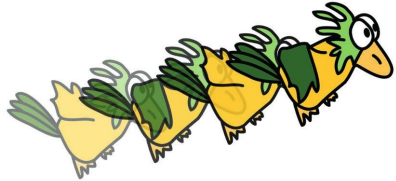
Ajoutez d'autres images dans l'apparence de l'objet. Cliquez sur l'objet et par la suite sur Graphismes.



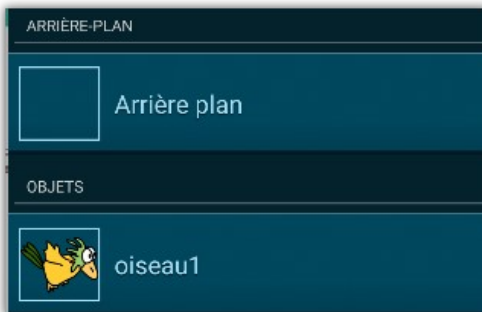
Insérez les briques suivantes dans les scripts de l'objet afin que l'apparence change de façon continue à chaque seconde par exemple.



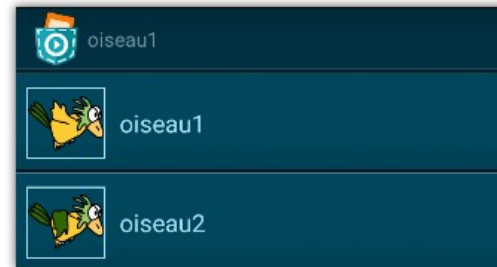
3. Animer des objets



Ajoutez un objet que vous voulez animer.



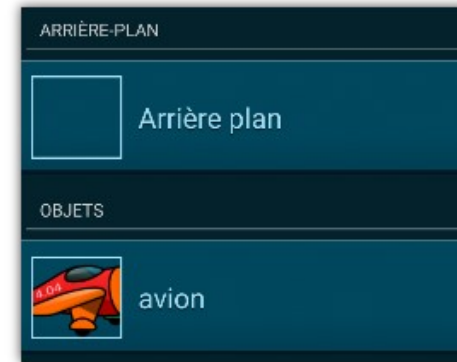
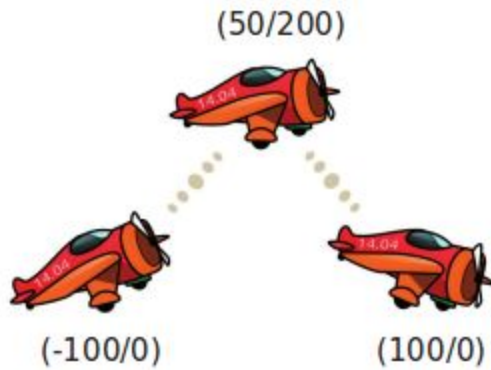
Ajoutez une autre image dans l'apparence de l'objet qui illustrera le mouvement.



Insérez les briques suivantes dans les scripts de l'objet afin que, de façon continue, la position de change après un certain temps. En plus, l'objet peut rebondir si l'objet atteint le rebord.



4. Laisser votre objet glisser sur l'écran



Insérez les briques suivantes et définir l'espace dans lequel le mouvement se produira.

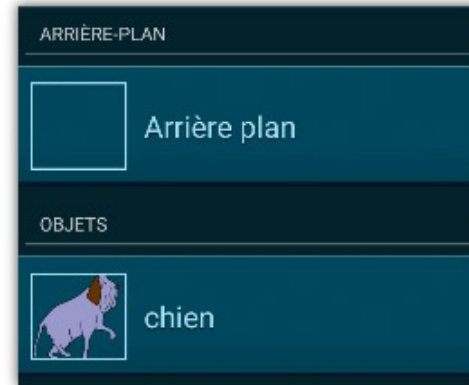
Ajoutez un objet que vous voulez faire glisser, p.ex. avion.



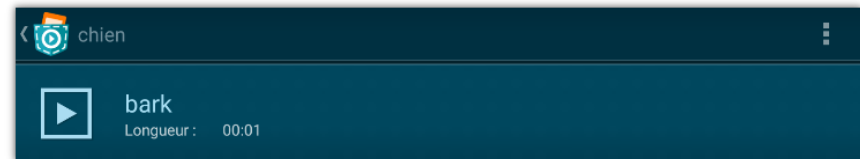
5. Jouer un son quand on touche un objet



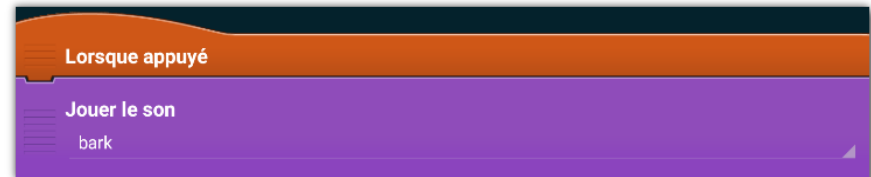
Ajoutez l'objet pour lequel vous voulez entendre un son p.ex. chien.



Choisissez un son de votre librairie personnelle, la librairie Pocket Code ou votre propre enregistrement.



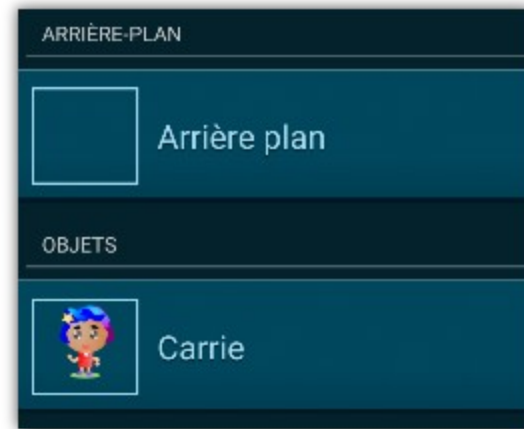
Insérez les briques suivantes afin de lui faire jouer un son.



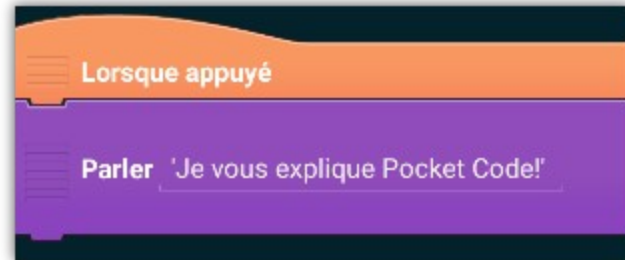
6. Laisser votre objet parler



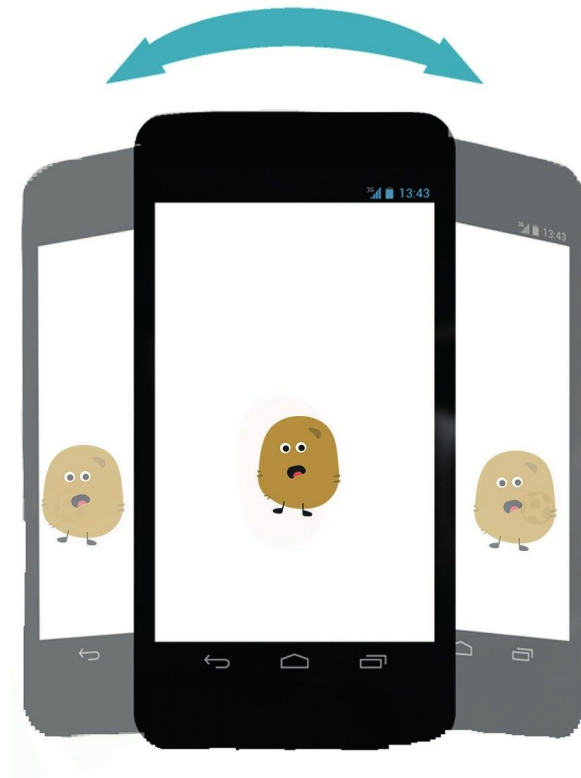
Ajoutez un objet que vous voulez faire parler.



Insérez les briques suivantes afin de faire parler votre objet.



7. Contrôler un objet avec le capteur d'inclinaison



Ajoutez l'objet que vous voulez déplacer sur la scène.



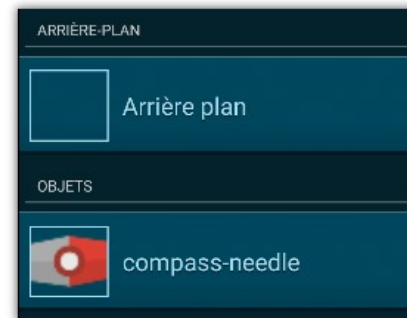
Insérez les briques suivantes afin de contrôler l'objet grâce aux capteurs de votre mobile. Vous devez utiliser «inclinaison_x et y». Vous devez utiliser «Capteurs» dans l'espace «Changer X ou Y par...». Ajoutez « - inclinaison_x ou y » afin d'avoir un mouvement correct. Amusez-vous en multipliant ou en divisant l'inclinaison par 10.



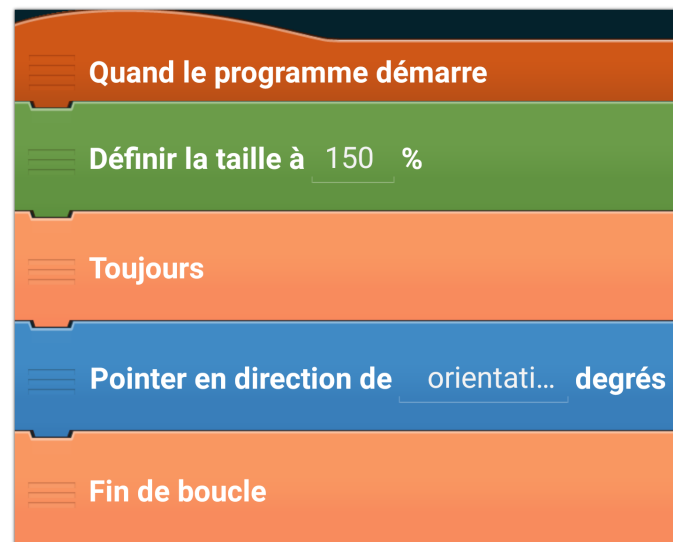
8. Créer votre boussole



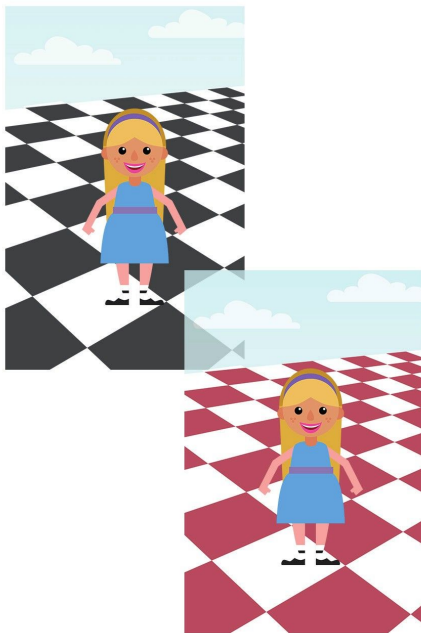
Ajoutez un objet qui vous servira de pointeur de boussole.



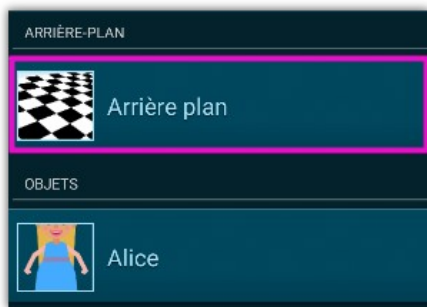
Insérez les briques suivantes afin de faire pointer l'objet de la boussole. Avec le capteur «orientation_de_boussole» dans une boucle «Toujours», la flèche pointera vers le nord.



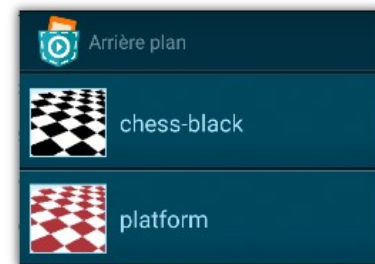
9. Diffuser des messages d'un objet à l'autre.



Ajoutez un objet, p.ex. Alice, qui diffusera un message à d'autres objets (ici ce sera l'arrière-plan).



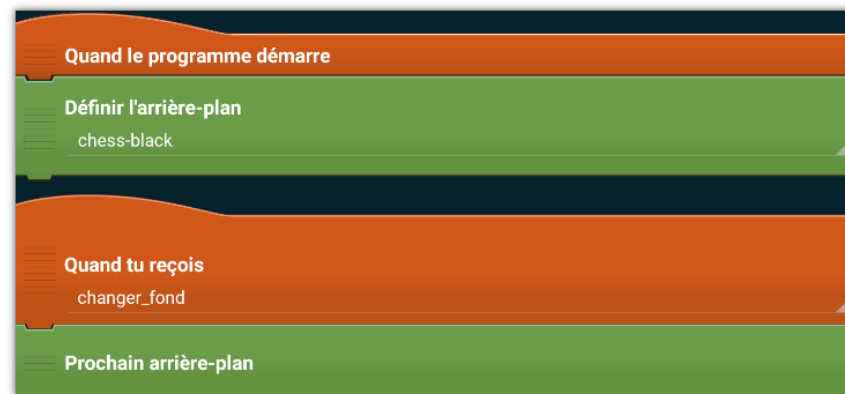
Ajoutez un second arrière-plan afin de créer une modification de sol. Aussitôt que l'arrière-plan recevra le message diffusé par Alice, il se modifiera.



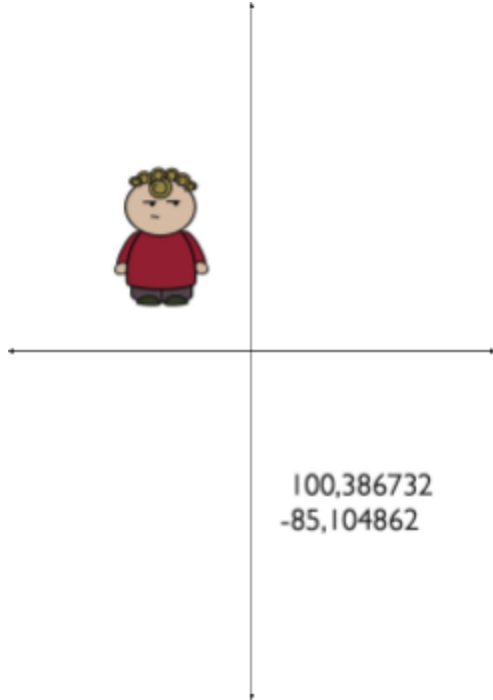
Insérez la brique «Diffuser» à l'objet Alice et déterminez ce qui se produira quand l'autre objet recevra le message diffusé.



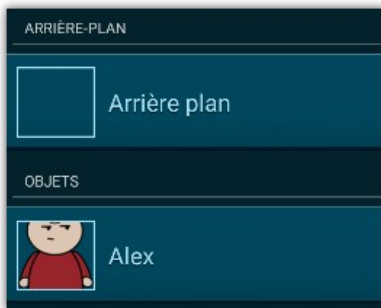
Le script de l'arrière-plan fera changer celui-ci quand l'objet Alice sera touché.



10. Afficher la valeur d'une variable



Ajoutez un objet vous allez déplacer grâce aux capteurs d'inclinaison de votre mobile (voir tutoriel précédent #7).



Insérez les briques suivantes afin d'enregistrer la position courante X et Y de l'objet dans une variable.



Avec la brique «Show variable», vous pouvez afficher les valeurs sur la scène à la position désirée.

