



Dessins colorés

<http://helene.pelle.free.fr>



D'après une idée de Stéphane Hélaïne

On veut que le joueur déplace la souris et que le personnage déplacement en changeant de couleur tout le temps.

Lorsque le joueur appuie une première fois sur la touche s, le personnage poursuit ses déplacements en suivant la souris mais cette fois-ci en laissant une trace sur l'écran.

Lorsqu'on appuie une deuxième fois sur la touche s, le personnage ne laisse plus de trace.

Lorsque le joueur appuie sur la touche « e », tout s'efface.



Création des variables

nature	nom	rôle
Variable	trace	C'est la variable qui va enregistrer si l'on doit laisser une trace ou pas. Au début du programme, on met trace à 1. 1 signifie que l'on ne laisse pas de trace : le « stylo » est levé. 0 signifie que le personnage laisse une trace en se déplaçant.

Bloc principal : Commence le programme quand le drapeau vert est cliqué.

1. Efface tout.
2. Réduis la taille du personnage à 40%.
3. Mets la trace à 1.
4. Répète indéfiniment :
 - a. Aller à pointeur de souris.
 - b. Changer de couleur.
 - c. Si la trace vaut 1, alors estampiller.

Deuxième bloc :

Quand le joueur appuie sur la touche s : Mets la trace à 1 - trace.

Troisième bloc :

Quand le joueur appuie sur la touche « e », effacer tout.



Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>

Réduire la taille du personnage		Aller dans « apparences »
Effacer tout		Aller dans « stylo ».
Suivre le pointeur de la souris		Aller dans «Mouvement», choisir la brique « aller à pointeur de la souris ». Aller dans « Contrôle » et choisir « répéter indéfiniment ». Emboîter les 2 briques.
Changer de couleur		Aller dans «Apparence ».
Laisser une trace		Choisir dans « stylo », estampiller.
Créer une variable		Aller dans « données » et choisir « créer une variable». Choisir le nom de la variable.
Affecter une valeur à une variable		Aller dans « données » et choisir « mettre à »
Mettre trace à 1-trace		Aller dans « données » et choisir « mettre à » Aller dans « opérateurs ». Aller dans « données ». Assembler les blocs.