

Différents déplacements possibles (correction)

1. Déplacement au clavier

1) Sans gestion des bords de la scène

Script for key 'g':
 quand g est cliqué
 s'orienter à -90
 avancer de 10

Script for key 'h':
 quand h est cliqué
 s'orienter à 90
 avancer de 10

Script for key 'y':
 quand y est cliqué
 s'orienter à 0
 avancer de 10

Script for key 'b':
 quand b est cliqué
 s'orienter à 180
 avancer de 10

Script for key 'f':
 quand f est cliqué
 ajouter 10 à x
 tourner de 15 degrés

Script for key 'd':
 quand d est cliqué
 ajouter -10 à x
 tourner de -15 degrés

Script for key 'm':
 quand m est cliqué
 avancer de 10
 costume suivant

Script for key 'l':
 quand l est cliqué
 avancer de -10
 costume suivant

Script for key 'n':
 quand n est cliqué
 costume suivant
 ajouter 10 à x
 ajouter 10 à y

2) Avec gestion des bords de la scène

Script for 'flèche haut':
 quand flèche haut est cliqué
 ajouter 10 à y
 si ordonnée y > 205 alors
 donner la valeur -240 à y

Script for 'flèche droite':
 quand flèche droite est cliqué
 ajouter 10 à x
 si abscisse x > 260 alors
 donner la valeur -260 à x

Script for 'flèche bas':
 quand flèche bas est cliqué
 ajouter -10 à y
 si ordonnée y < -205 alors
 donner la valeur 240 à y

Script for 'flèche gauche':
 quand flèche gauche est cliqué
 ajouter -10 à x
 si abscisse x < -260 alors
 donner la valeur 260 à x

3) Déplacement à la souris

Script for 'clic':
 quand clic est cliqué
 répéter indéfiniment
 aller à pointeur de souris

Script for 'lutin':
 quand ce lutin est cliqué
 donner la valeur -1 * abscisse x à x
 donner la valeur -1 * ordonnée y à y

2. Déplacement mixte à la souris et au clavier

Script for key 'a':
 quand a est cliqué
 répéter indéfiniment
 aller à pointeur de souris

Script for key 'q':
 quand q est cliqué
 stop autres scripts du lutin

Script for 'espace':
 quand espace est cliqué
 aller à pointeur de souris

Script for key 'x':
 quand x est cliqué
 glisser en 0,5 secondes à x: souris x y: souris y

3. Déplacement automatique

