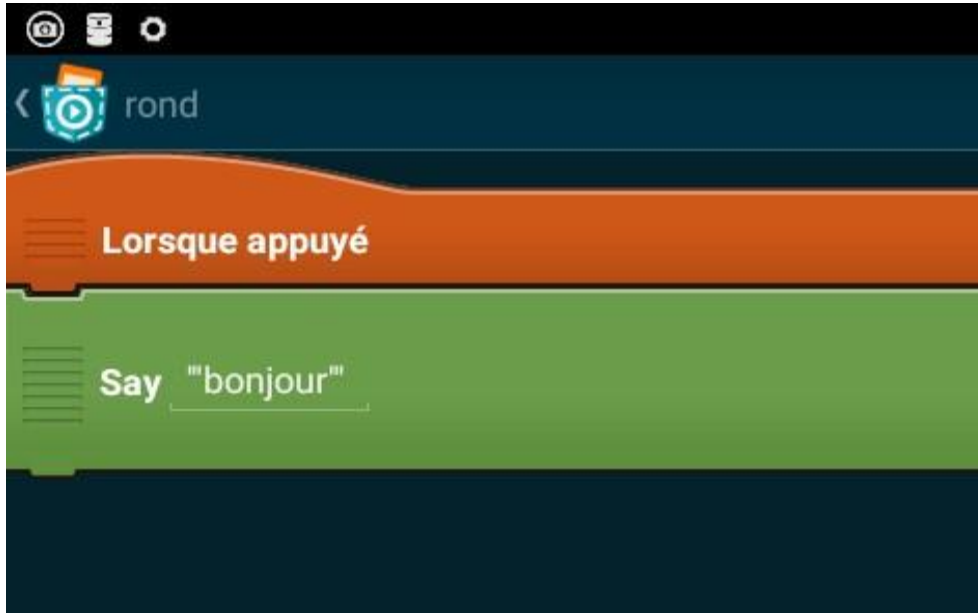


Programmation : mes débuts avec



Mon premier programme



La tablette lit les "briques" et exécute les ordres, ici elle attend que l'on appuie sur l'"objet", quand on a appuyé sur l'objet, une bulle apparaît avec le texte "bonjour".

Changer de style



Un objet peut avoir plusieurs aspects, plusieurs styles. On peut "dire" à l'objet de changer d'aspect en mettant la brique "prochain style" par exemple.



Attention : Ne pas confondre objet et style, il peut y avoir plusieurs objets dans un programme et chacun des objets peut avoir plusieurs styles.

Lire en boucle

On peut demander à la tablette de lire un ensemble de briques de façon répétée, à l'infini.

Ici, l'objet change de style tous les quarts de seconde (0,25 s) donc 4 fois par seconde. Il n'y a pas de condition dans ce programme, le changement de style commence dès que l'application a démarré.



Utiliser le capteur d'inclinaison de la tablette

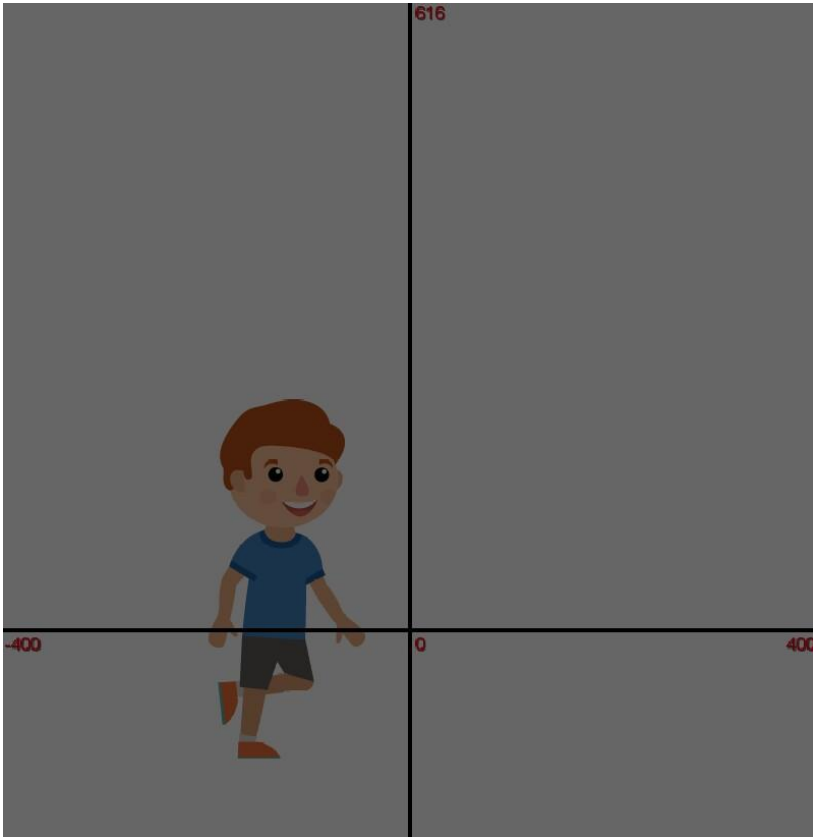
La tablette est équipée de différents capteurs, ici, l'angle donné par le capteur d'inclinaison est comparé à 45° .

Si le résultat de la comparaison est vrai (angle plus petit que 45°) l'objet sur l'écran prend le style "rond", sinon (angle plus grand que 45°) l'objet prend le style `rond_copy`.

Les briques roses sont des "contrôles", le capteur d'inclinaison se trouve dans "device" et le signe "<" dans logique.



Les mouvements



La position des objets sur écran de la tablette est repérée grâce à deux axes X et Y.

X peut prendre une valeur comprise entre -400 et 400.

Y peut prendre une valeur comprise entre -616 et 616.

Faire bouger un objet, c'est changer la valeur de X, de Y ou des deux à la fois.

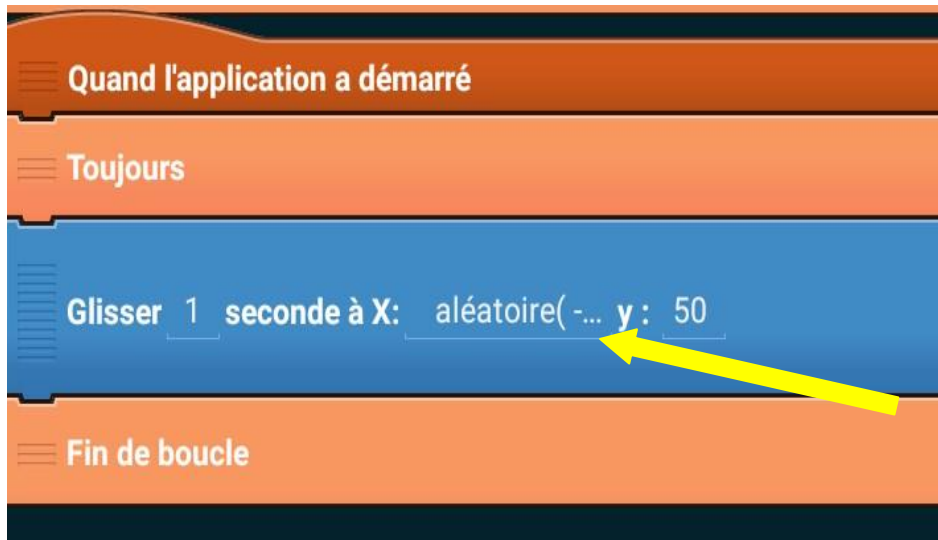
Téléportation



Avec ce script, l'objet se rend à l'endroit où vous venez de toucher l'écran. N'oubliez pas la boucle pour que votre objet suive votre doigt sans fin.

Glissade

Avec ce script, l'objet va se déplacer en ligne droite un peu partout, avec une vitesse variable. Grâce à la boucle, l'objet ne s'arrête jamais.



Quand l'application a démarré

Toujours

Glisser 1 seconde à X: aléatoire(-... y: 50)

Fin de boucle



Editeur de formule

Glisser 1 seconde à X: aléatoire(-... y: 50)

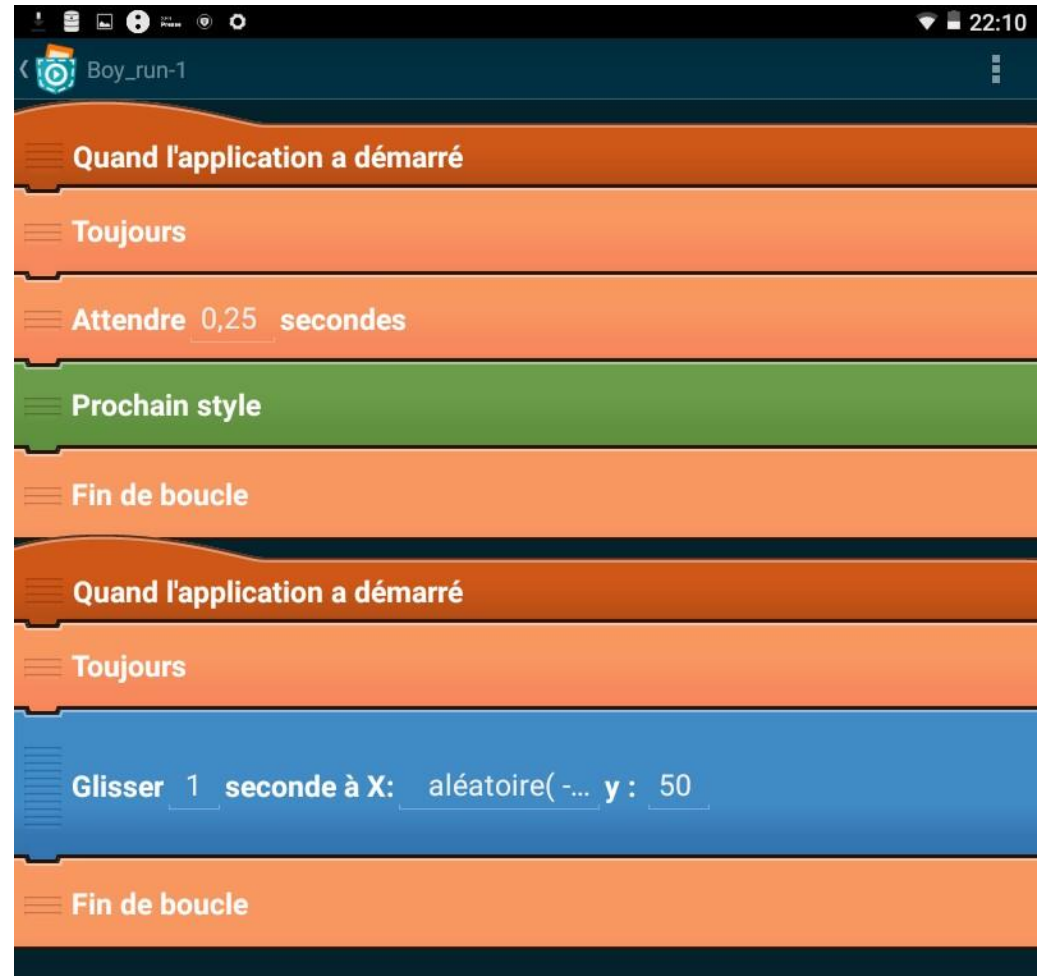
aléatoire(- 400 , 400)

Ici, l'objet restera sur l'horizontale et se déplacera sur toute la largeur de l'écran.

Un objet peut obéir à plusieurs scripts.

Dans ce cas là, la tablette va souvent réaliser ce que vous ne pouvez pas faire : lire plusieurs choses à la fois.

Ici, l'objet se déplace et change de style en même temps. Les deux scripts ont été vus précédemment.



Conseils : pour bien comprendre, il faut réécrire les scripts et les essayer, puis les modifier petit à petit.

Vous pouvez également regarder ce que d'autres élèves (souvent à l'étranger) ont réalisés et mis en ligne

<https://share.catrob.at/pocketcode/starter-programs>

Regardez plutôt de petits projets, plus facile à comprendre que les grands.