Fiche 10

Fiche 10

Les clones





Exercice 1

Les ballons

Faites apparaître 10 ballons au hasard sur la scène, avec un intervalle d'une seconde entre chaque ballon.

Il faut qu'ils éclatent quand on clique dessus.



L'aquarium

Créez un aquarium avec 40 poisons qui bougent aléatoirement, mais gracieusement...

Exercice 3

L'effet fantôme

Le petit chat court après le curseur de la souris en laissant une « trace » temporaire derrière lui, donnant une impression de vitesse :



On a pour cela utilisé des clones avec l'effet « fantôme » dans les outils « Apparence » :



Variables globales et variables locales

Le script **clones**, disponible sur la page web de cette fiche, permet de cloner des chauves-souris. Appuyez sur la barre d'espace pour créer un clone de la chauve-souris « mère ». Cliquez ensuite sur le clone pour connaître son nom.

quand 🕅 est cliqué	The
fixer le sens de rotation gauche-droite 💌	J.F.
cacher	
mettre index • à 0	× sector sector
répêter indéfiniment Variable globale :	disponible pour tout les lutins.
si touche espace - pressée ? alors	
ajouter 🚹 à index 🕶	
créer un clone de Bat1 •	×
attendre 0.5 secondes A chaque fois que la barre d'espac	e est pressée, on crée un clone de la chauve souris.
	d
quand je commence comme un clone	x shie ner clone
quand je commence comme un clone Variable locale : il y a une varia donc chaque clone a sa propre Variable locale : a sa propre Variable locale : il y a une varia Variable locale : a sa propre Variable locale : a sa propre	x ible par clone variable.
quand je commence comme un clone Wariable locale : il y a une varia donc chaque clone a sa propre montrer In transmission donc chaque clone a sa propre In transmission donc chaque clone a sa proprese In	ible par clone variable.
quand je commence comme un clone Wariable locale ; il y a une varia donc chaque clone a sa propresente wontrer mettre nom • å index a index<!--</th--><th>ble par clone variable.</th>	ble par clone variable.
quand je commence comme un clone mettre la taille à 35 % de la taille initiale montrer mettre nom • à index aller à x nombre aléatoire entre -40 et 40 y. nombre aléatoire entre -180 et 180	x ible par clone variable.
quand je commence comme un clone mettre la taille à 35 % de la taille initiale montrer montrer mettre nom • à index aller à x nombre aléatoire entre -40 et 40 y; nombre aléatoire entre -180 et 180 répéter indéfiniment	x ible par clone variable.
quand je commence comme un clone Wariable locale : il y a une varia donc chaque clone a sa propre Wariable locale : il y a une varia donc chaque clone a sa propre mentrer mettre nom • å index aller å x nombre aléatoire entre •40 et 40 y: nombre aléatoire entre •180 et 180 répéter indéfiniment nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors alors alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 = 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 alors mettre nombre aléatoire entre 1 et 2 et 1 et 1 et 2 et 1 et 1 et 1 e	x variable.

Il y a deux variables : **nom** et **index**. Cependant, quand on les a créées, on a choisi deux options différentes :

Nouvelle variable	×	Nouvelle variable
Nouveau nom de la variable	_	Nouveau nom de la variable
index		nom
 Pour tous les prites Pour ce sprite uniquement 		 Pour tous les e Pour ce sprite Pour ce sprite
Annuler	Ok	Annuler

Variable globale (pour tous les sprites) :

tous les sprites peuvent utiliser et modifier la variable.

Variable locale (pour ce sprite uniquement) :

chaque clone dispose de sa propre variable et est le seul à pouvoir la consulter ou la modifier.



Différence entre variable locale et variable globale

Reprenez le script **clones** et créez une nouvelle variable <u>globale</u> **nom2**. Remplacez dans le script **nom** par **nom2**. Lancez le script et voyez le résultat quand vous cliquez sur une chauve-souris.