

Insérer un comportement

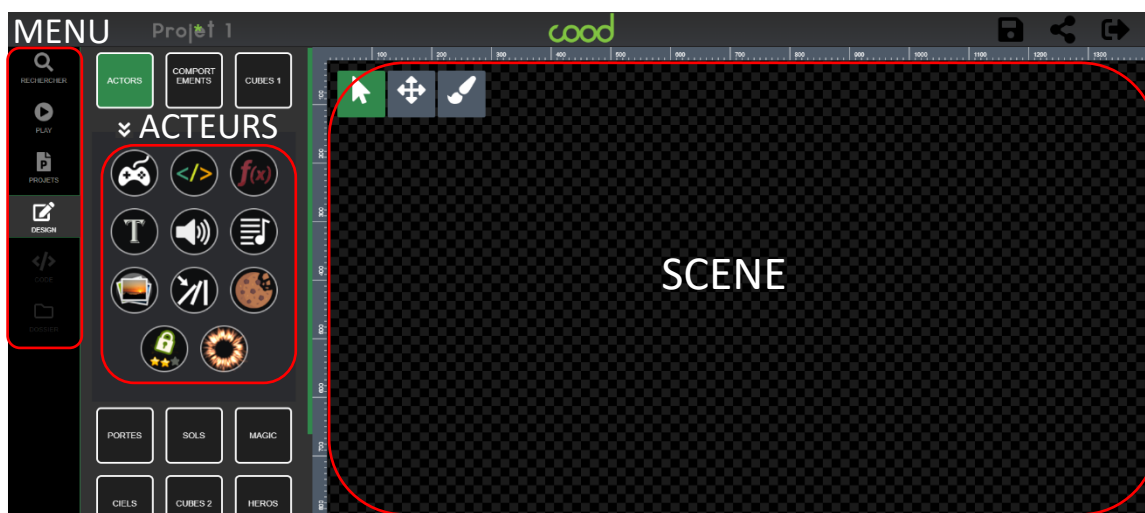
Sur Cood, on appelle un « comportement » tout élément qui permet d'interagir avec un acteur dans le jeu grâce à la souris de l'ordinateur. On en compte 3 types :

- Le **Bouton** : permet d'effectuer une action lorsque l'on clique dessus
- La **Checkbox** : permet d'effectuer une action lorsque l'on coche ou décoche la case
 - Le **Joystick** : permet de déplacer une image avec la souris

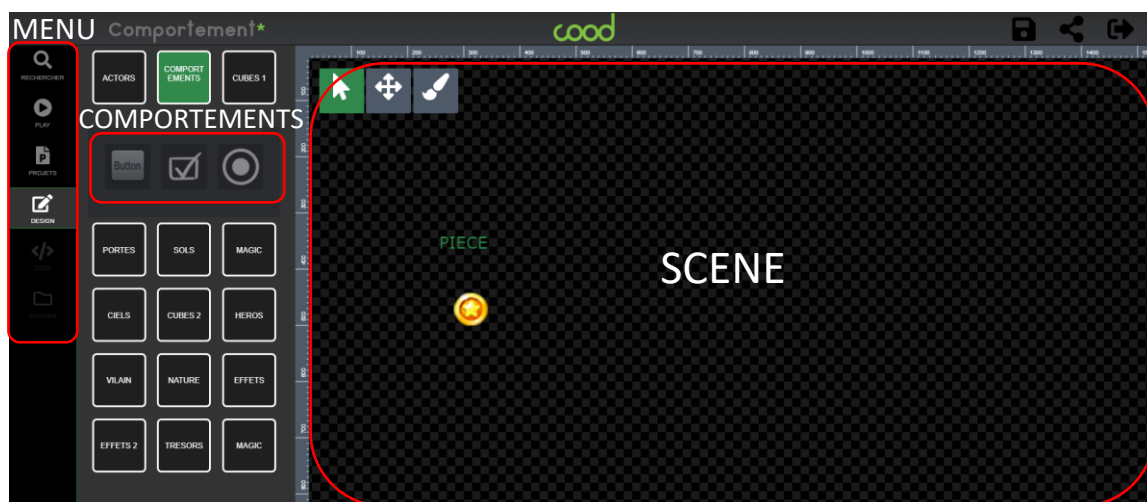
- Pour commencer, aller dans le menu Design, dans l'onglet « ACTEURS » et insérer un sprite



sur la scène. Sélectionner ensuite l'image de la pièce



- Toujours dans le menu Design, aller dans l'onglet « COMPORTEMENTS ».



- Après avoir sélectionné le sprite de la pièce, cliquer sur le comportement choisi et cliquer à nouveau sur le sprite.

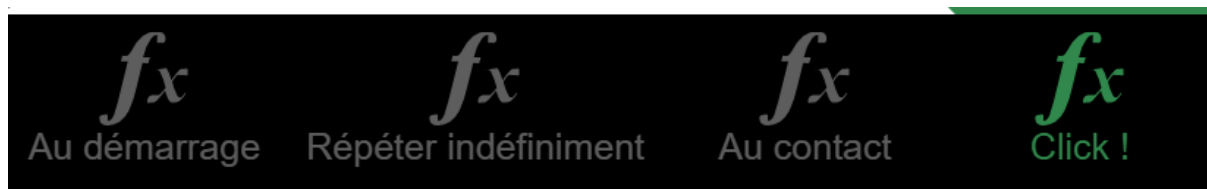


Le comportement est désormais actif.

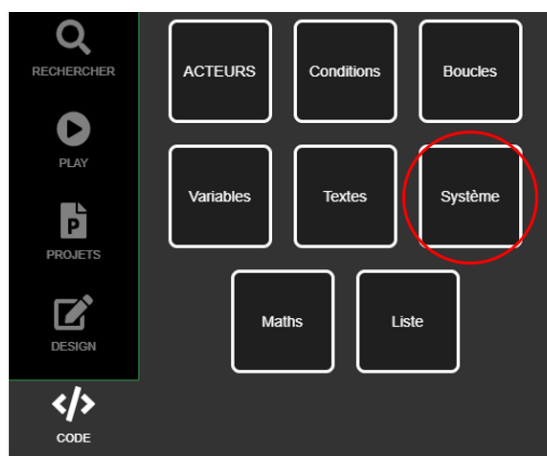
On peut maintenant programmer le Bouton et la Checkbox pour leur assigner une action à réaliser lorsqu'on on clique dessus.

Coder un bouton

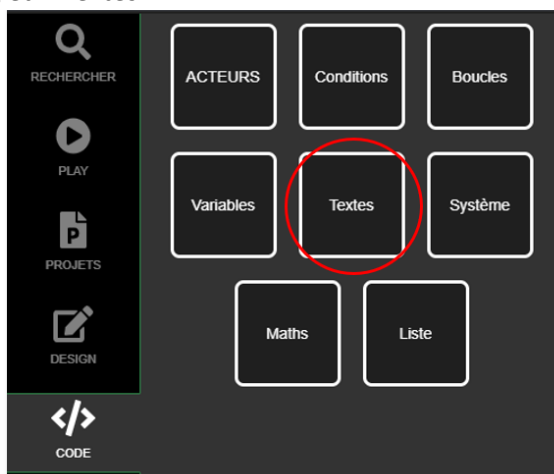
- Double-cliquer sur le sprite pour se rendre dans le menu Code.
- Le sprite doit maintenant clignoter : cela signifie que le comportement Bouton est bien actif.
- Cliquer sur le dossier « Click ! » en haut de l'écran :



- Aller dans l'onglet « Système » :



- Sélectionner le bloc et le glisser sur la scène.
- Aller ensuite dans l'onglet « Textes » :

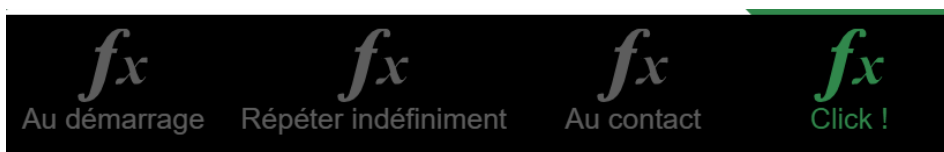


- Sélectionner le bloc et le glisser sur la scène.
Cliquez sur sa zone blanche et écrivez « Bonjour » dedans.

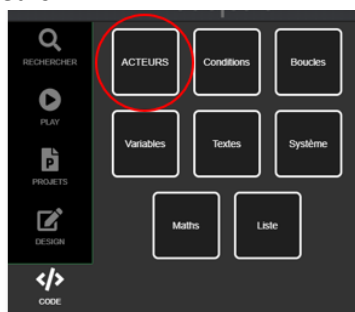
Lorsque l'on clique sur la pièce dans le menu Play, le message « Bonjour » apparaît désormais dans le navigateur !

Coder une checkbox

- Double-cliquer sur le sprite pour se rendre dans le menu Code.
- Cliquer ensuite sur le dossier « Click ! » en haut de l'écran :



- Aller ensuite dans l'onglet « Acteurs » :



- Glisser le bloc sur la scène et choisir « mon sprite » puis « Image : Définir l'image » dans ses menus déroulants.

- Glisser ensuite le bloc  sur la scène et choisir l'image à définir.

Dans le menu Play, le sprite change maintenant d'image lorsque l'on coche la case !



Les comportements peuvent être assignés à un sprite, mais aussi à un texte ou à un effet spécial.