

c - Le positionnement de la caméra

Le positionnement de la caméra est effectué avec la macro «placeCamera()». Cette macro prend 2 paramètres qui sont :

⌘ «nbcases» : Donne le nombre de cases d'un côté du damier. C'est en fonction de ce paramètre que la caméra s'éloigne ou se rapproche du damier.

⌘ «positionCamera» : Donne la vue désirée par l'utilisateur. « 0 » place la caméra pour le joueur 1, « 1 » place la caméra pour le joueur 2, « 2 » place la caméra pour une vue spectateur (de profil au damier).



Vue joueur 1



Vue joueur 2



Vue spectateur

d - La création du damier et des pions

La création du damier et des pions se fait avec la macro « damier() ». Cette macro fait appelle aux 3 macros de création des pions, de leur positionnement, et de la position de la caméra. Elle prend 7 paramètres qui sont :

⌘ « nbcases » : Définie le nombre de cases d'un côté du damier.

⌘ « positionCamera » : Correspond au choix de la vue caméra (3 vue sont possibles).

⌘ Les 6 autres variables correspondent au choix du pion, ces variables sont : « largeur », « hauteur », « typeDePion », « textu1 », « textu2 » toutes ont déjà été expliqué en (a).

C'est grâce à cette macro que l'utilisateur crée son damier personnalisé.