

Question 1

Programmez un objet mobile (appelé Tux) qui puisse se déplacer en ligne droite et changer aléatoirement de direction.

Question 2

On se donne la possibilité d'ajouter dans la scène des points qui peuvent être plus ou moins attractifs ou répulsifs en faisant en sorte de pouvoir faire varier cette capacité. Modifiez Tux de façon à ce qu'il puisse être animé par ces points.

Question 3

Mettez en oeuvre un automate qui puisse modifier les paramètres des points d'attraction/répulsion de façon à créer des cheminements dans la scène.

Question 4

Adaptez un tel mécanisme de façon à ce que Tux simule un visiteur de musée pour la scène créée en P1.