

Projet Python 2019-2020

TD n°6 : Événements

Lire le cours sur [les événements](#), surtout les événements de la souris. Le tutoriel sur le jeu Memory contient de nombreuses techniques à appliquer, en particulier la partie consacrée aux [événements](#).

Animation Phaser

Très facile : à partir du corrigé d'une vue statique de l'animation [Phaser](#), créer l'animation provoquée par le déplacement de la souris.

Vous n'avez quasiment rien à changer, juste associer la souris et une fonction de dessin.

Feu de forêt

A partir du corrigé de l'animation simplifiée du feu de forêt, mettre le feu par un clic de souris, éventuellement à plusieurs endroits. Indications et suggestions :

- [Associer](#) le clic sur le canevas à une fonction `set_fire(event)` qui se chargera de mettre le feu à l'endroit cliqué (si c'est un arbre) en changeant l'état du plateau et en lançant ou relançant l'animation `propagate`.
- Pour connaître la position ligne x colonne où le clic s'est effectué, appliquer la [technique](#) expliquée dans le tutoriel du Jeu Memory.
- Créer un drapeau `running` indiquant si l'animation tourne ou pas.