

# S<sup>3</sup>VG

## Table des matières

Syntaxe.....	2
Méthodes et identifiants.....	2
Affectation des identifiants.....	2
Opérateurs.....	2
Boucles.....	2
Méthodes.....	3
Général.....	3
Formes de base.....	3
Style.....	3
Constantes.....	4
Objets.....	5
Coords.....	5

# Syntaxe

## Méthodes et identifiants

La déclaration d'identifiants et l'appel des méthodes reprend le style du C en ce qui concerne la terminaison, c'est-à-dire qu'il faut rajouter un point-virgule à la fin de la ligne.

## Affectation des identifiants

Les identifiants peuvent contenir un chiffre à virgule ou une chaîne de caractères.

```
var cinq = 5;  
var rouge = "#f00";
```

## Opérateurs

Les opérateurs possibles seront l'addition, la soustraction, la multiplication, la division ainsi que le modulo.

```
for i = 0 to 4 {  
    line(0, i * 100, 100, i * 100);  
}
```

## Boucles

Il sera possible de créer des boucles afin de générer plusieurs fois une même action. Nous utiliserons la boucle for dans ce cas-ci.

```
for i = 0 to 9 {  
    rect(10 * i, 10 * i, 10, 10);  
}
```

# Méthodes

## Général

<b>setPage</b> (largeur, hauteur, couleur) Défini l'espace de travail.
---

## Formes de base

<b>circle</b> (x, y, rayon) Dessine un cercle.
---

<b>line</b> (x1, y1, x2, y2) Dessine une ligne.
--

<b>pgon</b> (coordonnées) Dessine un polygone.
---

<b>pline</b> (coordonnées) Dessine une ligne à plusieurs points. Exemple : pline("0,0 5,5 10,5 15,0")
---

<b>rect</b> (x, y, largeur, hauteur, courbure) Dessine un rectangle.
---

<b>text</b> (x, y, texte) Ajoute un texte.
---

## Style

<b>fillColor</b> (couleur) Défini la couleur du remplissage.
---

<b>setFont</b> (police, taille, gras, italique) Défini la police à utiliser.
---

<b>setOpacity</b> (opacité) Défini l'opacité de l'objet
--

<b>strokeColor</b> (couleur) Défini la couleur du trait.
---

<b>strokeWidth</b> (largeur) Défini la largeur du trait.
---

# Constantes

<b>BLACK</b> Couleur noire
<b>BLUE</b> Couleur bleue
<b>BROWN</b> Couleur brune
<b>CM</b> Centimètres
<b>GRAY</b> Couleur grise
<b>GREEN</b> Couleur verte
<b>NULL</b> 0
<b>ORANGE</b> Couleur orange
<b>PINK</b> Couleur rose
<b>PURPLE</b> Couleur violette
<b>PX</b> Pixels
<b>RED</b> Couleur rouge
<b>TRANSPARENT</b> Couleur transparente
<b>YELLOW</b> Couleur jaune
<b>WHITE</b> Couleur blanche

# Objets

## Coords

Liste de coordonnées X, Y pouvant être utilisées avec des polylines.

```
Coords c;  
for x = 0 to 9 {  
    for y = 0 to 9 {  
        c.add(x, y);  
    }  
}  
pline(c);
```

### **add** (x, y)

Rajoute une coordonnée dans la liste.