

S³VG

Table des matières

Syntaxe.....	2
Méthodes et identifiants.....	2
Affectation des identifiants.....	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";
```

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

setPage (largeur, hauteur, couleur) Défini l'espace de travail.
setUnit (unite) Défini l'unité à utiliser dans le document.

Formes de base

circle (x, y, rayon) Dessine un cercle.
line (x1, y1, x2, y2) Dessine une ligne.
pgone (coordonnées) Dessine un polygone.
pline (coordonnées) Dessine une ligne à plusieurs points. Exemple : pline("0,0 5,5 10,5 15,0")
rect (x, y, largeur, hauteur) Dessine un rectangle.
text (x, y, texte) Ajoute un texte.

Style

fillColor (couleur) Défini la couleur du remplissage.
setFont (police, taille, gras, italique) Défini la police à utiliser.
setOpacity (opacité) Défini l'opacité de l'objet
strokeColor (couleur) Défini la couleur du trait.
strokeWidth (largeur) Défini la largeur du trait.

Constantes

BLACK Couleur noire
BLUE Couleur bleue
BROWN Couleur brune
CM Centimètres
GREEN Couleur verte
NULL 0
ORANGE Couleur orange
PINK Couleur rose
PURPLE Couleur violette
PX Pixels
RED Couleur rouge
TRANSPARENT Couleur transparente
YELLOW Couleur jaune
WHITE 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.