

TP10 : Comment modifier le code xml dans une construction réalisée par Instrumenpoche

Objectif :

- pouvoir corriger selon ses besoins, une construction réalisée aux instruments virtuels utilisant Instrumenpoche ;
- modifier la position d'un point ;
- faire apparaître un outil avec ou sans translation, avec ou sans rotation, régler la vitesse de translation ;
- modifier la position, la couleur, la taille, d'un texte, puis obtenir un texte variable au même endroit pendant l'animation ;
- modifier les mouvements du compas ;
- modifier les options pour le tracé d'un trait

Pré-requis et prolongements :

Il est préférable d'avoir préalablement réalisé le TP10 et de disposer du logiciel libre et gratuit ConText (<http://www.context.cx/ConTEXTsetup.exe>) pour l'édition des scripts sinon de tout autre éditeur de textes. Une aide détaillée est disponible sur le site <http://instrumenpoche.net> .

N.B : Pour chaque exemple, il est demandé de créer le premier fichier xml indiqué en gras italique en se servant de **iep.swf** , d'éditer ce fichier , d'y apporter les corrections demandées et d'enregistrer le fichier sous le nom indiqué(à l'aide de ConText, par exemple, ou de tout autre éditeur de textes).

Revoir le TP10 si nécessaire pour la création du premier fichier.

Cette procédure permet de vérifier par le lecteur , le fichier initial et le fichier corrigé.

Exemple 1 : Points

a. Créer 2 points nommés A et B. → ***point1.xml***

b. Modifier le script pour que les deux points aient pour coordonnées A(250 ; 230) et B(500 ; 100). → ***point2.xml***

Exemple 2 : Texte

a. Créer le texte suivant : "Tracer un segment [AB] de longueur 8 cm." → ***texte1.xml***

b. Modifier le script pour que ce texte ait une hauteur de 30, une largeur de 400, que son coin supérieur gauche ait pour coordonnées (420 ; 60). → ***texte2.xml***

c. Modifier texte2.xml pour le premier texte soit écrit en rouge avec un taille de police de 16 puis soit remplacé au bout de 3 s par cet autre texte " Tracer un segment [EF] de longueur 10 cm" écrit en vert avec un taille de police de 20. → ***texte3.xml***

Exemple 3 : Règle

a. Faire apparaître la règle , la faire translater puis pivoter → ***regle1.xml***

b. Faire apparaître la règle , la faire translater jusqu'au point de coordonnées (140 ; 280) puis la faire pivoter de 30° dans le sens horaire. → ***regle2.xml***

c. Faire apparaître directement la règle, pivotée de 30° dans le sens horaire au point de coordonnées (140 ; 280). → ***regle3.xml***

Exemple 4 : Compas

a. Faire apparaître le compas, le translater, le faire pivoter, l'écarter puis lui faire tracer un arc de cercle. → ***compas1.xml***

b. Faire apparaître le compas au point de coordonnées (300 ; 140), le faire pivoter d'un angle de 50° dans le sens anti-horaire, l'écarter de 200 pixels, puis lui faire tracer un arc de cercle d'angle 80°. → ***compas2.xml***

Exemple 5 : Crayon

a. Faire apparaître le crayon, lui faire tracer un trait. → ***crayon1.xml***

b. Faire apparaître le crayon au point de coordonnées (400 ; 230),, lui faire tracer un trait du point de coordonnées (140 ; 280) jusqu'au point de coordonnées (530 ; 330). → ***crayon2.xml***

c. Modifier le fichier *crayon2.xml* pour que le crayon se déplace à une vitesse de 100 pixels/s. → ***crayon3.xml***

d. Modifier le fichier *crayon3.xml* pour que le trait soit épais et rouge et apparaisse directement au point de coordonnées (140 ; 280) pour tracer. → ***crayon4.xml***

e. Modifier le fichier *crayon4.xml* pour tracer directement un **trait** sans faire apparaître le crayon du point de coordonnées (140 ; 280) jusqu'au point de coordonnées (530 ; 330). → ***crayon5.xml***