|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | rhino grasshopper python.png  **Compléter l’algorithme Gh pour réaliser un pavage des modules dynamiques** | **Tuto Gh Python** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Commandes et liens entre les blocs GH :** | | |
|  | | | |
|  | **length** | Renvoie la longueur L des cotés des triangles équilatéraux | |
| **0..10** | Faire deux numbers sliders | |
| **GhPython Script** | Permet d’accéder à l’éditeur Python  Zoomer et cliquer sur + pour ajouter une variable | |
|  |  |  | |
|  | Définition des variables :  ClicD.pngsur x : 1- Renommer en **Nz**  2- Définir le type de variable, en cliquant  sur Type hint, puis cocher **int** (Nombre entier)  ClicD.pngsur y : 1- Renommer en **Ny**  2- Définir le type de variable, en cliquant  sur Type hint, puis cocher **int** (Nombre entier)  ClicD.pngsur z : 1- Renommer en **L**  2- Définir le type de variable, en cliquant  sur Type hint, puis cocher **float** (Nombre à virgule) | | |
|  |  |  | |
|  | Taper le programme en python  (page suivante) | | |
|  | Double clic sur le bloc Python  pour **ouvrir l’éditeur**.  Remarque :  La touche **Tabulation** permet d’aligner correctement les commandes python  La commande ▶ **Test** permet de tester votre programme et mettre en évidence vos erreurs de syntaxe. | | |
| **Continuer l’algorithme :** | | | |
|  | **Point** | | ClicD.png |
| *Sur le bloc Python* | | ClicD.pngsur **a** et sélectionner **Flatten** – une petite **flèche vers le bas** apparait à coté de a  ⇦ voir ci-contre |
| **Vector 2pt** | | ClicD.pngsur **u** et sélectionner **Flatten** – une petite **flèche vers le bas** apparait à coté de u  ⇦ voir ci-contre |
| **Move** | | ClicD.pngsur **G** et sélectionner **Graft** – une petite **flèche vers le haut** apparait à coté de G  ⇦ voir ci-contre |