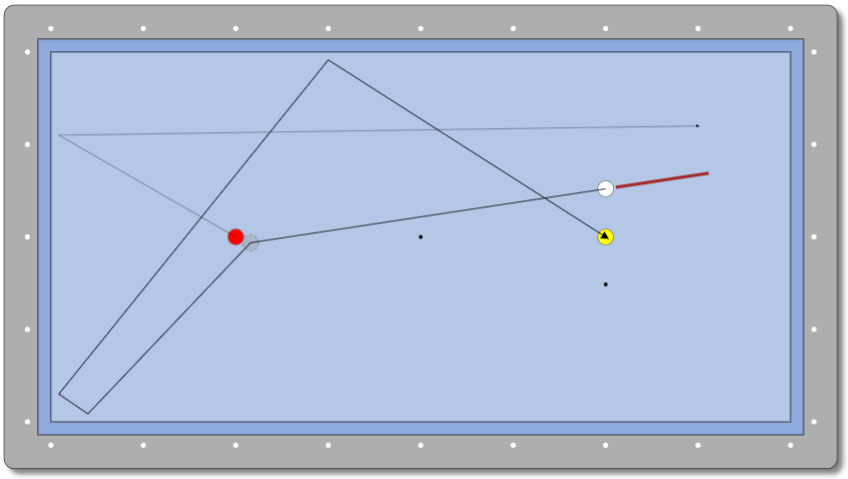
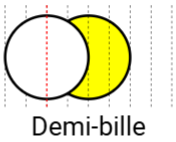
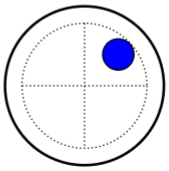
POINT DE DEPART

Point de départ



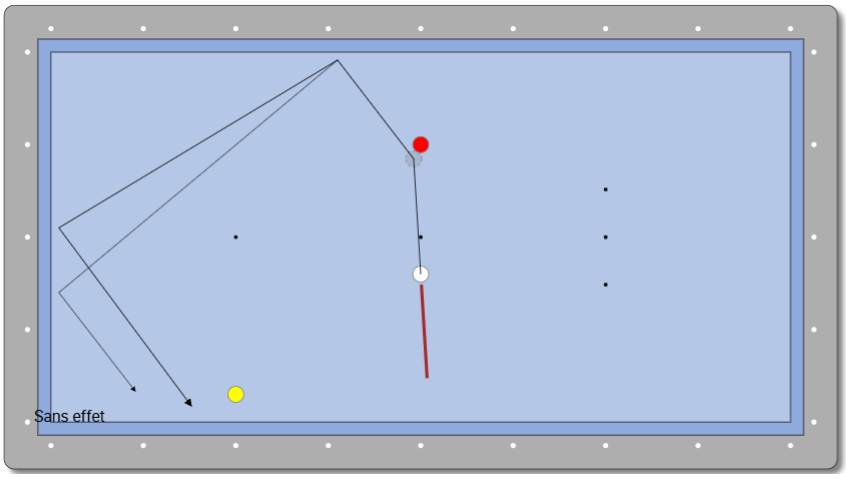
Prendre un bon demi-bille et allonger le coup

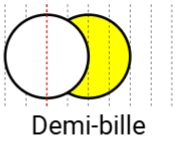


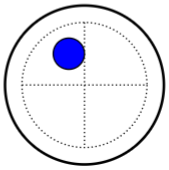


DEFBILLARD(3M10)
QTEFFET(4,G,2,2,2) // définir qté (demi-bille à gauche) et effet (2 à droite en tête)
DEFLIGNE(#000000,0.3,0,0) // définition ligne (noir, taille 0.2, continue, pas de flèche)
BILLE(blanche,B,60/14.8) // placement de la blanche sur sa mouche
BILLE(rouge,R,20/20) // placement de la rouge sur sa mouche
BILLE(jaune,J,60/20) // placement de la jaune sur sa mouche
TIR(blanche,rouge) // dessin du tir de la blanche à la rouge selon qté définie
VERS(b 4) // la blanche continue vers la gde bande du bas
VERS(g 37) // puis la petite bande de gauche
VERS(h 30) // puis gde bande du haut
VERS('jaune,1) // puis finit vers la jaune et on met une flèche
DEFLIGNE(#000000,0.12,0,1) // définition ligne pour le trajet de la rouge
TRAJET(rouge, g 9) // 1er morceau du trajet de la rouge vers pte bande de gauche
VERS(70/8,1) // puis vers le coin en haut à droite
TITRE(Point de départ) // titre
COMMENTAIRES(Prendre un bon demi-bille et allonger le coup, ,) // une ligne de commentaires

Fig 1 Cahiers Techniques NT2

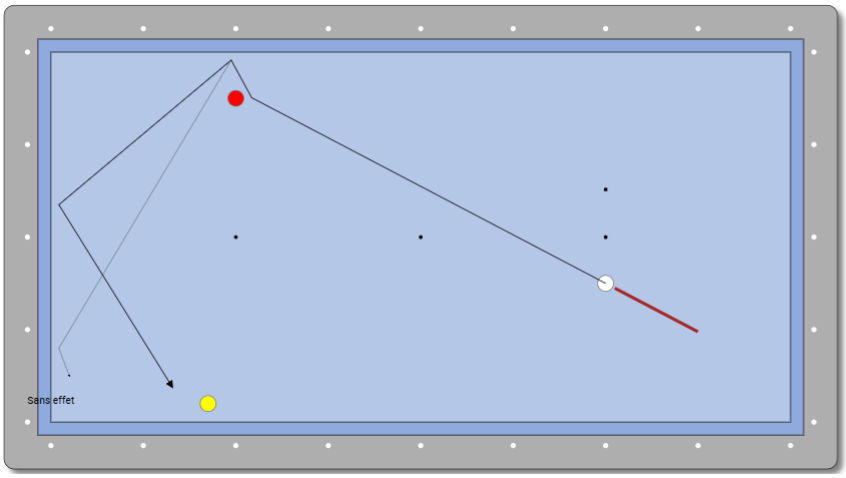


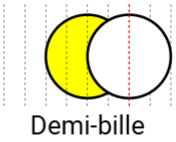


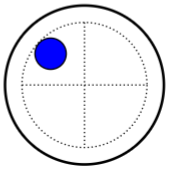


DEFBILLARD(3M10)
DEFLIGNE(#000000,0.3,0,0)
BILLE(rouge,r,40/10)
BILLE(blanche,b, 40/24)
BILLE(jaune, j,20/37)
QTEFFET(4,g,2,-1,2)
TIR(blanche,rouge,1,1)
VERS(h 31)
VERS(G 19)
VERS(15/38,1)
DEFLIGNE(#000000,0.2,0,0)
LIGNE(h 31,g 26)
VERS(9/36.5,1)
DEFTEXTE(#000000,6,0)
TEXTE(Sans effet,2/40) // écrit un texte à une position donnée

Fig 2 Cahiers Techniques NT2

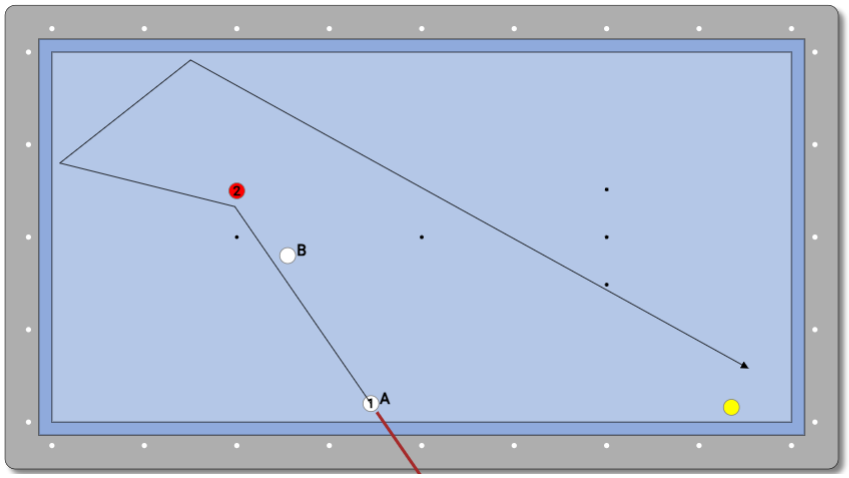


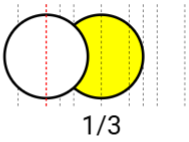


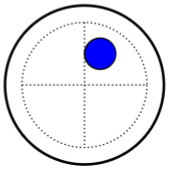


DEFBILLARD(3M10)
DEFLIGNE(#000000,0.3,0,0)
BILLE(rouge,r,20/5)
BILLE(blanche,b, 60/25)
BILLE(jaune, j,17/38)
QTEFFET(4,d,2,-2,2)
TIR(blanche,rouge,0,1)
VERS(h 19.5)
VERS(G 16.5)
VERS(13/36,1)
DEFLIGNE(#000000,0.1,0,0)
LIGNE(h 19.5,g 32)
VERS(2/35,1)
DEFTEXTE(#000000,4,0)
TEXTE(Sans effet,-9/38)

Fig 4 Cahiers Techniques NT2

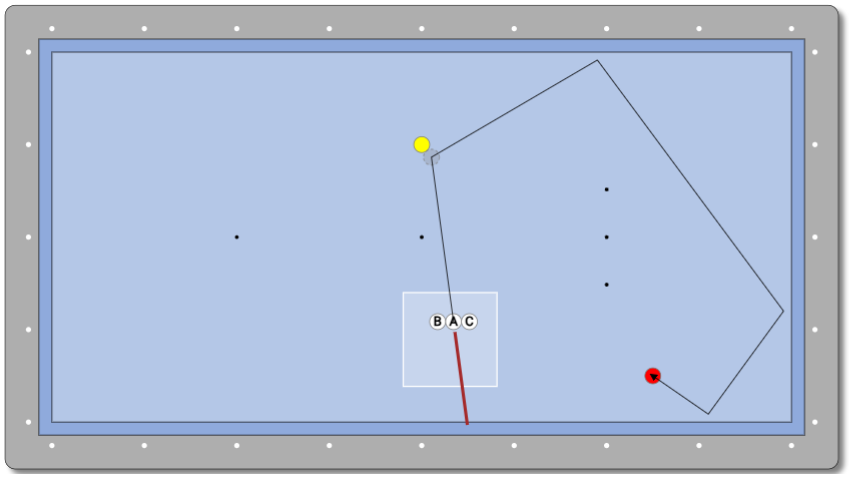


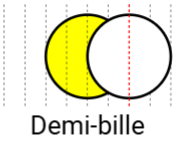


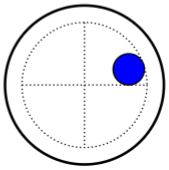


DEFBILLARD(3M10)
DEFLIGNE(#000000,0.3,0,0)
BILLE(rouge,r,20/15,2)
BILLE(A,b, 34.5/38,1)
BILLE(jaune, j,73.5/38.4)
QTEFFET(3,g,1,1,2)
TIR(A,rouge,0,1)
VERS(g 12)
VERS(h 15)
VERS(75/34,1)
BILLE(B,b,25.5/22)
DEFTEXTE(#000000,6,1)
TEXTE(A,36/38)
TEXTE(B,27/22)

3B Cahiers Techniques NT 1 - fig1







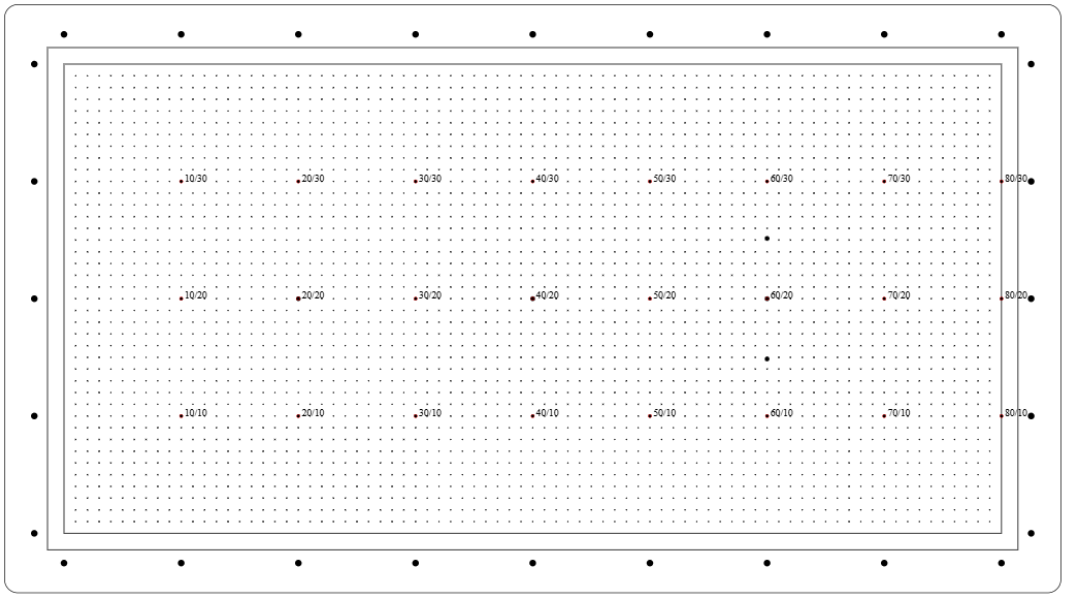
DEFBILLARD(3M10)
DEFFORME(#FFFFFF,#FFFFFF,25) // définition de la forme (fond blanc, bord blanc, opacité 25%)
RECT(38/26,36,36) // rectangle avec coin haut/gauche sur le point 38/26, largeur et hauteur = 36

DEFLIGNE(#000000,0.3,0,0)
QTEFFET(4,d,2,3,1)

// Placement de la bille nom = a, couleur = b[lanche]
// relativement à la position 40/30 (3 demi-billes à droite, 0 demi-billes en haut
// on affiche le texte A dans la bille
BILLEREL(a,b,40/30,d 3,h 0,0,a)

BILLEREL(b,b,40/30,d 1,h 0,0,b)
BILLEREL(c,b,40/30,d 5,h 0,0,c)
BILLE(d,j,40/10)
BILLE(e,r,65/35)
TIR(a,d,1,1)
VERS(H 59)
VERS(D 28)
VERS(B 71)
VERS('e,1)

Donner des noms aux intersection des mouches



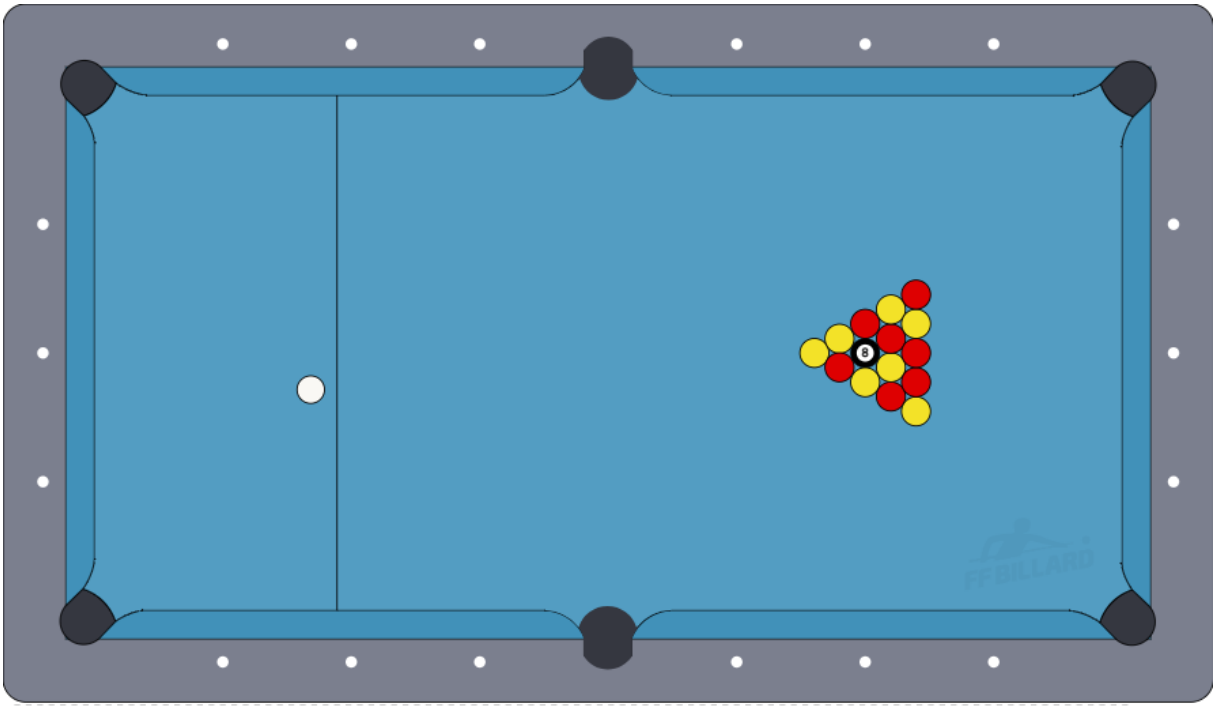
// affiche d'abord le quadrillage dans le panneau de configuration (mettre éventuellement en N/B)
DEFBILLARD(3M10)
ORIGINEBAS() // pour mettre le 0/0 dans le coin en bas
DEFTEXTE(#000000,3.5,0) //texte en noire, taille 3.5, pas gras

DEFPT(10/10,10/10) // Définition d'un point (coordonnés, nom)
DEFPT(20/10,20/10)
DEFPT(30/10,30/10)
DEFPT(40/10,40/10)
DEFPT(50/10,50/10)
DEFPT(60/10,60/10)
DEFPT(70/10,70/10)
DEFPT(80/10,80/10)

DEFPT(10/20,10/20)
DEFPT(20/20,20/20)
DEFPT(30/20,30/20)
DEFPT(40/20,40/20)
DEFPT(50/20,50/20)
DEFPT(60/20,60/20)
DEFPT(70/20,70/20)
DEFPT(80/20,80/20)
DEFPT(10/30,10/30)
DEFPT(20/30,20/30)
DEFPT(30/30,30/30)
DEFPT(40/30,40/30)
DEFPT(50/30,50/30)
DEFPT(60/30,60/30)
DEFPT(70/30,70/30)
DEFPT(80/30,80/30)

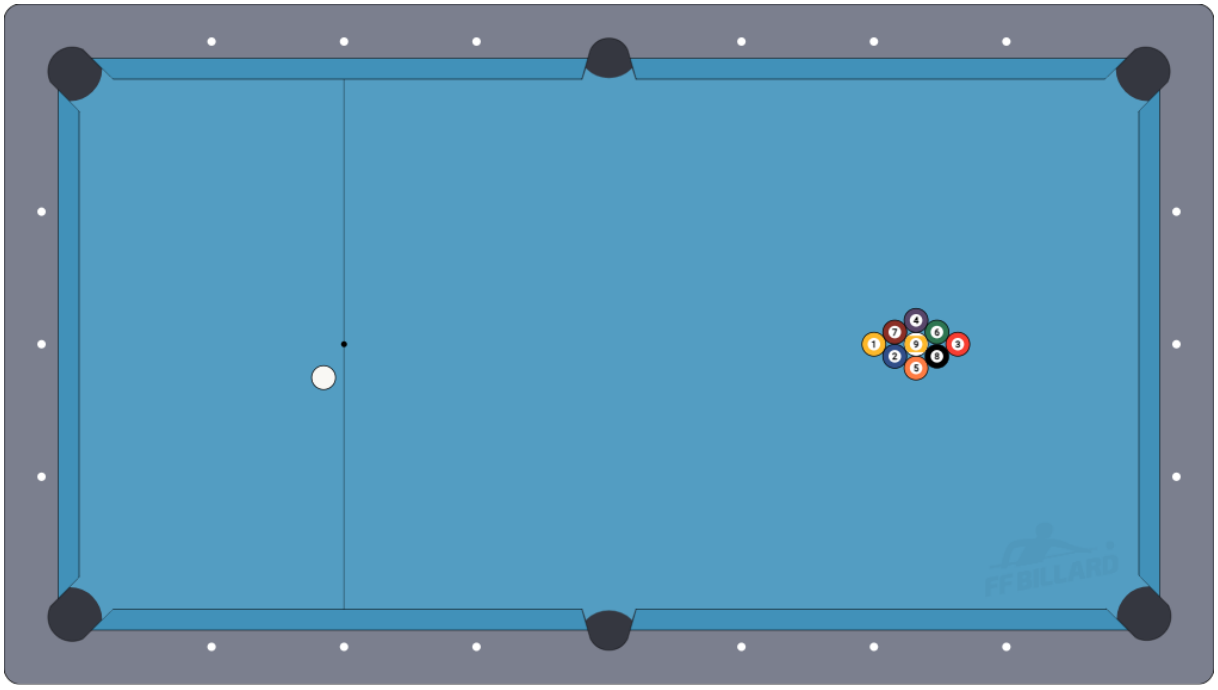
AFFICHEPOINTS() // affichage

Position de départ au blackball



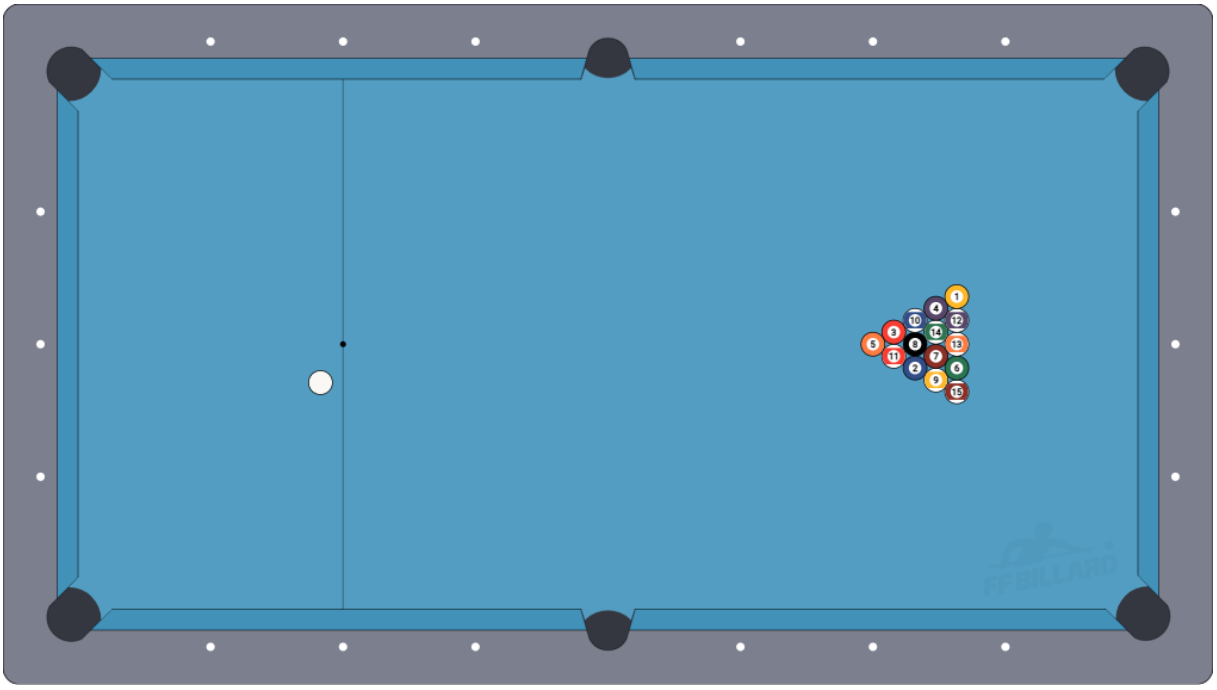
DEFBILLARD(BLACKBALL)
BILLEXY(,J,142.1/61)
BILLEXY(,J,146.5/58.5)
BILLEXY(,R,146.5/63.5)
BILLEXY(,J,151/66.1)
BILLEXY(,N,151/61,8)
BILLEXY(,R,151/55.9)
BILLEXY(,R,155.5/68.6)
BILLEXY(,J,155.5/63.5)
BILLEXY(,R,155.5/58.5)
BILLEXY(,J,155.5/53.4)
BILLEXY(,J,159.9/71.2)
BILLEXY(,R,159.9/66.1)
BILLEXY(,R,159.9/61)
BILLEXY(,J,159.9/55.9)
BILLEXY(,R,159.9/50.8)
BILLEXY(,B,53.9/67.4)

Position de départ à l'américain (jeu de la 9)



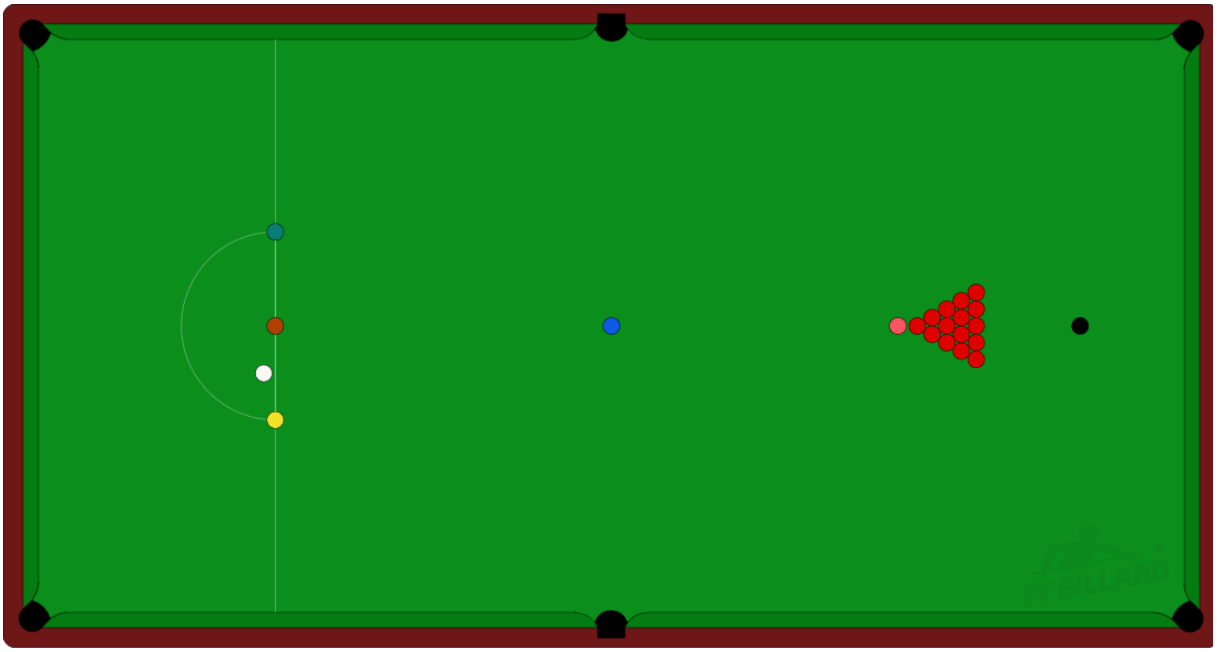
DEFBILLARD(AMERICAIN)
BILLEXY(,#1,208.5/81.5,1)
BILLEXY(,#7,213.5/78.6,7)
BILLEXY(,#2,213.5/84.4,2)
BILLEXY(,#5,218.6/87.2,5)
BILLEXY(,#9,218.6/81.5,9)
BILLEXY(,#4,218.6/75.8,4)
BILLEXY(,#8,223.6/84.4,8)
BILLEXY(,#6,223.6/78.6,6)
BILLEXY(,#3,228.6/81.5,3)
BILLEXY(,B,76.6/89.5)

Position de départ à l'américain (jeu de la 8)



DEFBILLARD(AMERICAIN)
BILLEXY(,#5,208.5/81.5,5)
BILLEXY(,#3,213.5/78.6,3)
BILLEXY(,#11,213.5/84.4,11)
BILLEXY(,#2,218.6/87.2,2)
BILLEXY(,#8,218.6/81.5,8)
BILLEXY(,#10,218.6/75.8,10)
BILLEXY(,#9,223.6/90.1,9)
BILLEXY(,#7,223.6/84.4,7)
BILLEXY(,#14,223.6/78.6,14)
BILLEXY(,#4,223.6/72.9,4)
BILLEXY(,#15,228.6/92.9,15)
BILLEXY(,#6,228.6/87.2,6)
BILLEXY(,#13,228.6/81.5,13)
BILLEXY(,#12,228.6/75.8,12)
BILLEXY(,#1,228.6/70.1,1)
BILLEXY(,B,76.1/90.7)

Position de départ au snooker



DEFBILLARD(SNOOKER)
BILLEXY(,J,84.6/129.2)
BILLEXY(,M,84.6/100)
BILLEXY(,V,84.6/70.8)
BILLEXY(,BL,189/100)
BILLEXY(,RO,278/100)
BILLEXY(,N,334.6/100)
BILLEXY(,R,284/100)
BILLEXY(,R,288.6/102.6)
BILLEXY(,R,288.6/97.4)
BILLEXY(,R,293.2/105.2)
BILLEXY(,R,293.2/100)
BILLEXY(,R,293.2/94.8)
BILLEXY(,R,297.7/107.8)
BILLEXY(,R,297.7/102.6)
BILLEXY(,R,297.7/97.4)
BILLEXY(,R,297.7/92.2)
BILLEXY(,R,302.3/110.4)
BILLEXY(,R,302.3/105.2)
BILLEXY(,R,302.3/100)
BILLEXY(,R,302.3/94.8)
BILLEXY(,R,302.3/89.6)
BILLEXY(,B,81/114.7)