

Dans cet exercice nous allons utiliser:

- Utilisation de l'attribut **idscript** dans un plugin

Création & ID

L'identifiant défini dans les objets Ludiscape peut être modifié au moment de l'initialisation de l'objet dans un plugin.

Grâce à cette méthode vous pouvez utiliser les fonctions d'animations LUDI

//Définition d'un identifiant Ludiscape pour l'utilisation de la bibliothèque de fonction LUDI

```
Obj.idscript= « Identifiant unique » ;
```

Exercice :

Réaliser un plugin qui met en scène un lapin.

Le lapin est calme mais lorsque que l'on clique dessus il s'enfuit vers la droite en courant.

Je vais utiliser :

L'image : **BunnyCalm.jpg** à l'arrêt.

L'image animée : **BunnyRun.gif** pendant la course.

L'attribut **onClick** sur mon objet DOM

La fonction **LUDI.translateXY**

La fonction jQuery **attr**

