

Billes N°2 et N°3 sur la grande bande opposée à la bille du joueur

Paramètres d'exécution

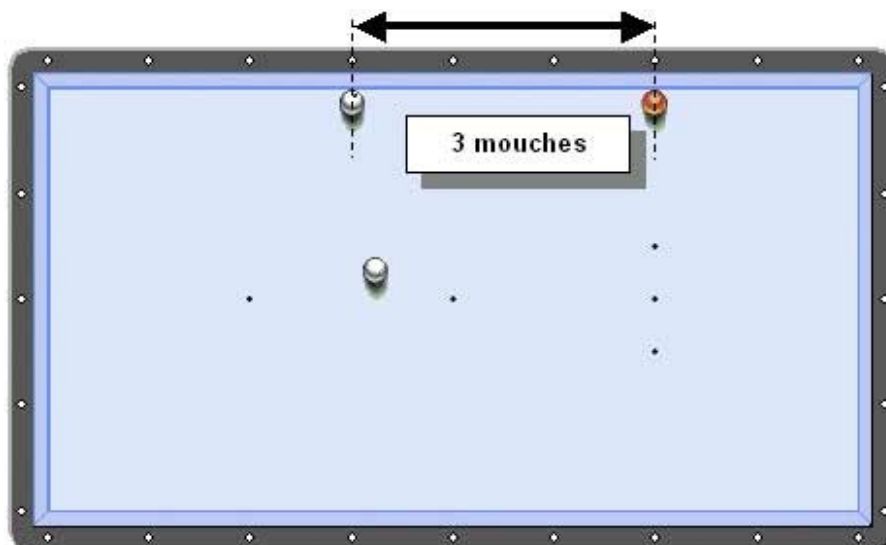
Prise de bille:	Fonction de la position
Hauteur :	En dessous du centre pour éviter à la bille N° 1 d'effectuer une courbe.
Effet :	Fonction de la position

Limite de validité

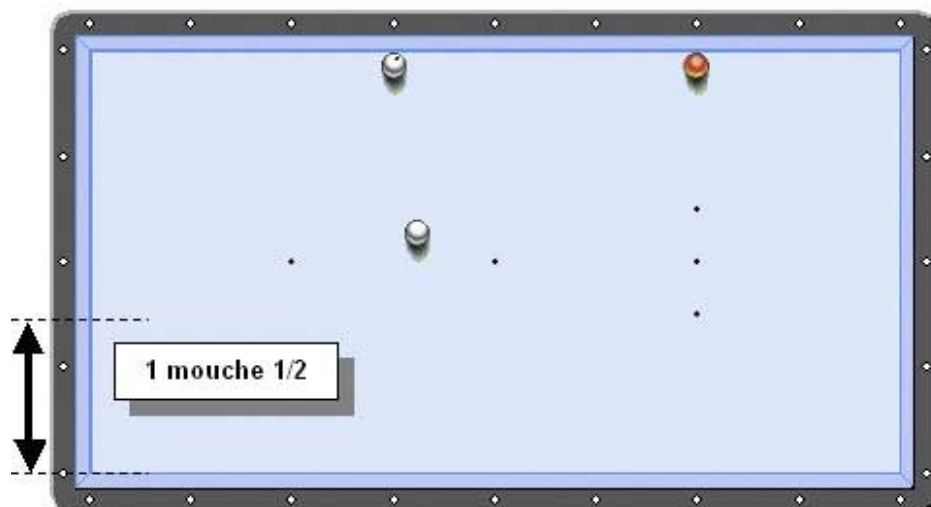
Pratiquement sur toute la longueur de la grande bande. La limite étant imposée par la possibilité de faire tourner la bille du joueur.

Méthode de calcul

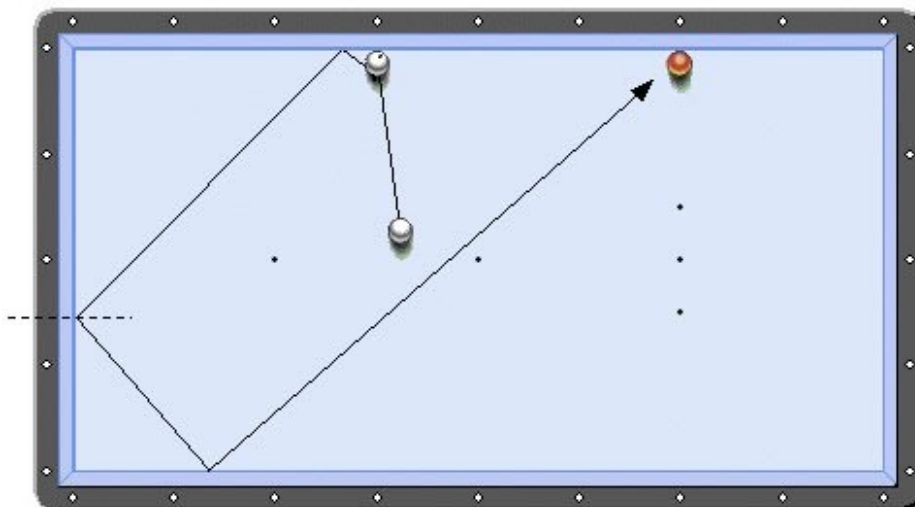
- 1) Compter le nombre de mouches séparant la bille adverse de la rouge (3 mouches).
- 2) Diviser le nombre obtenu par 2 (3 divisé par 2 = 1,5).



3) Reporter ce nombre sur la petite bande en partant du coin inférieur.



4) Vous obtenez alors le point de contact sur la petite bande où vous devrez diriger votre bille pour faire le point.



Remarque importante: la grosseur de bille ou l'effet donné à votre bille importe peu du moment qu'elle entre en contact avec la petite bande au point que vous aurez calculé.

Variantes de la méthode

