

## Challenge 2

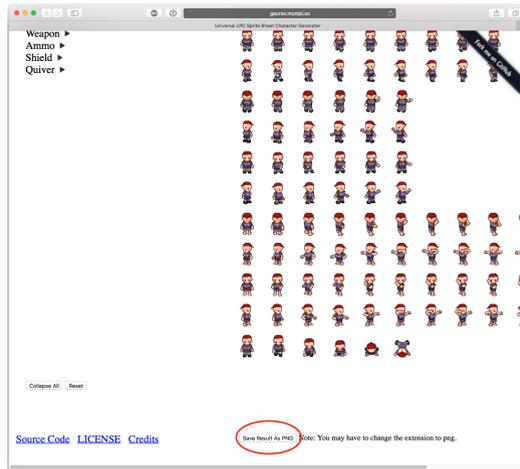
La figure 1.1 montre une capture d'écran indiquant comment télécharger un fichier image (nommez-le `sprites.png` par exemple) contenant des sprites personnalisées à partir du site web :

<http://gaurav.munjhal.us/Universal-LPC-Spritesheet-Character-Generator/>.

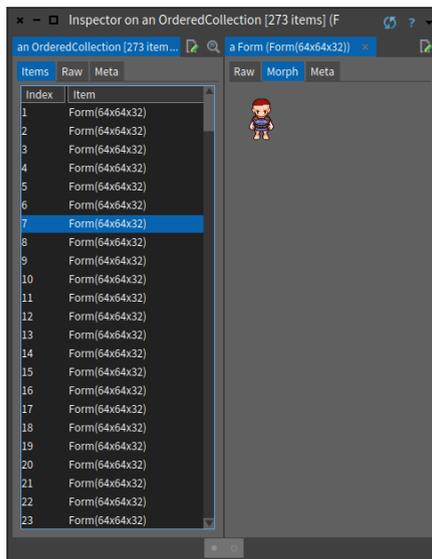
Utiliser Pharo pour lire le fichier image `sprites.png` et le découper en un tableau d'éléments graphiques (instances de la classe `Form`). La capture d'écran 1.2 montre le résultat attendu à travers un inspecteur sur un tableau d'objets `Form` chacun représentant une seule sprite.

### Indices :

- Vous pouvez lire et convertir un PNG en une `Form` (un élément graphique de base de Pharo) en utilisant `PNGReadWrite`.
- Regardez le message `binaryReadStreamDo:`.
- Utilisez `asFileReference` ou `FileSystem workingDirectory` si votre fichier se trouve à côté du fichier `pharo.image`.
- Vous pouvez utiliser le message `/` pour indiquer le nom d'un fichier.
- Faites attention le flot (stream) pour lire le fichier doit être en binaire.
- Vous pouvez accéder à la taille d'une form en utilisant les messages `width and height`.
- Vous pouvez copier une partie d'une form en utilisant le message `form copy: aRectangle`.
- Regardez les résultats d'expressions avec un inspecteur est une super idée.



**Figure 1.1** Téléchargement de sprites personnalisés.



**Figure 1.2** Inspecteur sur une collection de Sprites (objets Form)