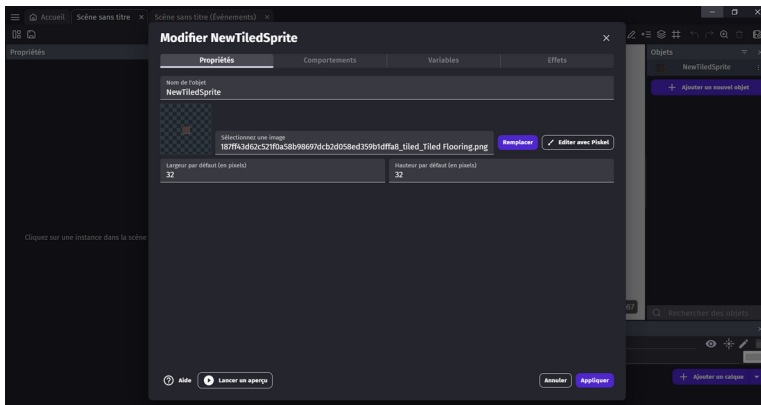
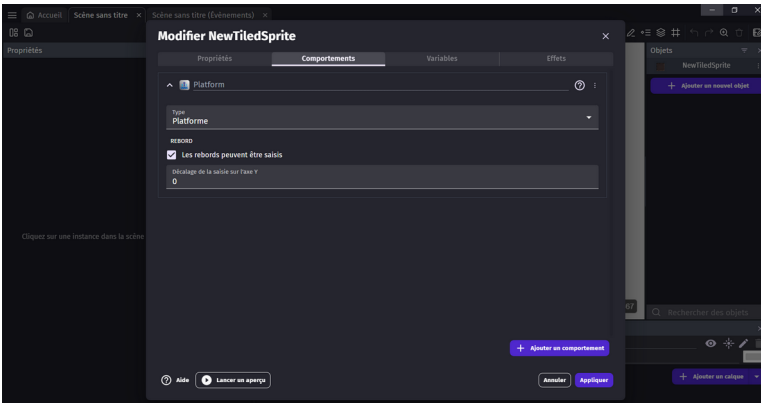


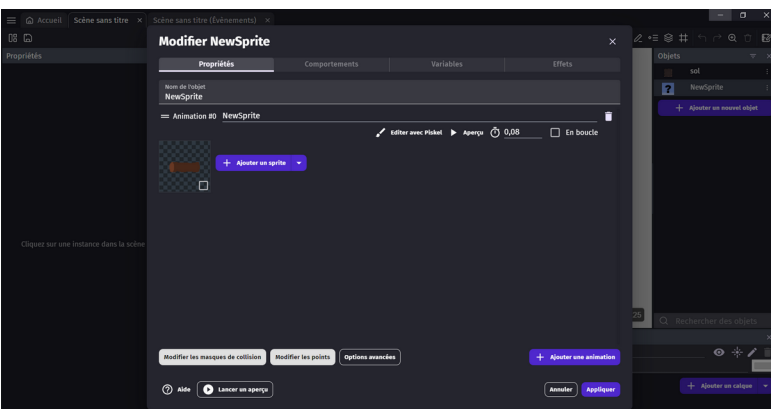
1) D'abord tu crée ton sol. Moi je le fais en mosaïque c'est plus simple.



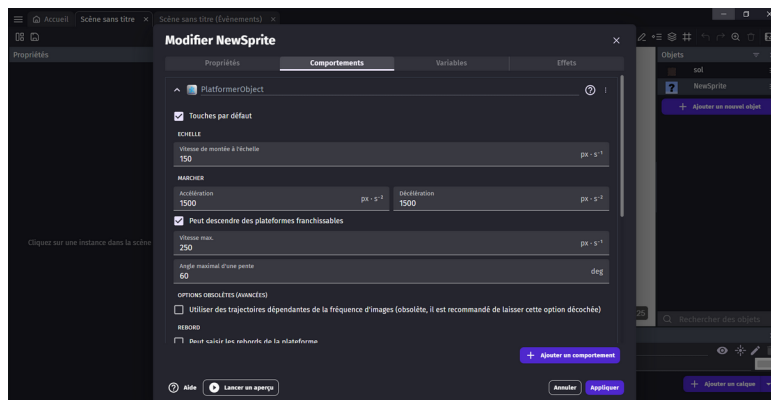
2) Tu donnes à ton sol le comportement « Plateforme »



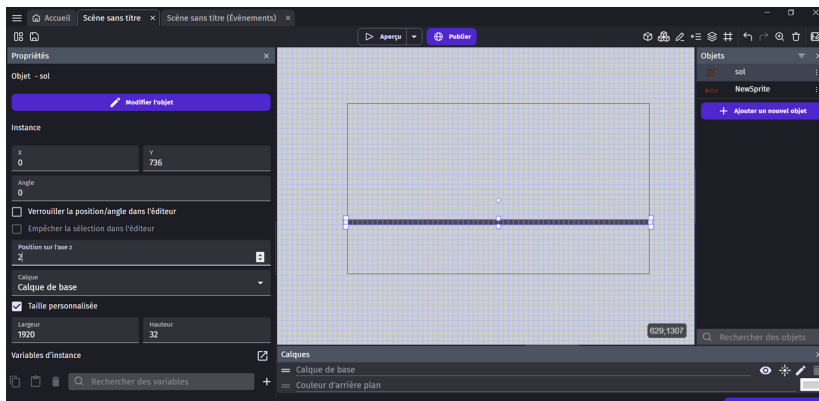
3) Tu crée ton objet bûche



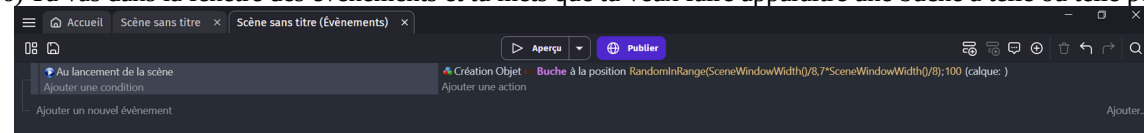
4) Tu donne le comportement PlatformerObject à ta bûche



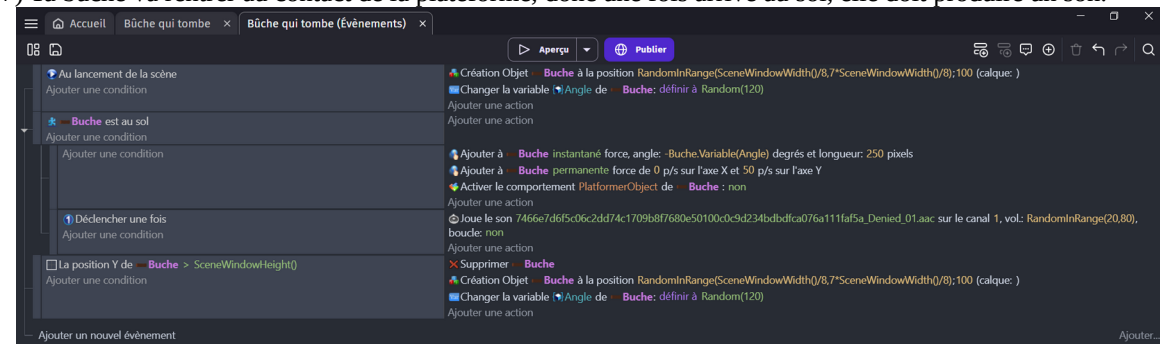
5) Tu mets les éléments dont tu as besoin au lancement de la scène (le sol donc).



6) Tu vas dans la fenêtre des événements et tu mets que tu veux faire apparaître une bûche à telle ou telle position.



7) Ta bûche va rentrer au contact de la plateforme, donc une fois arrivé au sol, elle doit produire un son.



Bon moi je rajoute un effet supplémentaire pour que la bûche passe pardessus la plateforme et tombe dans le vide. Pour ça j'annule le comportement de l'objet encore visible une fois qu'il est arrivé au contact du sol. Le son, j'ai choisi de le mettre sur un canal mais tu n'es pas obligé.

8) Pour faire apparaître une nouvelle bûche, tu peux soit :

1. créer un nouvel objet [bûche] dès que la précédente a disparue (comme j'ai fait, image précédente) ;
2. ----- dès que la précédente est au sol (image ci-contre).

