

Travail réalisé par CASTRO SILVA Diana, MMI2

Mon jeu s'appelle Pumix, et donc la page d'accueil commence avec un bouton pour lancer le jeu (index.html).

Au début mon idée c'était de faire un vrai jeu, avec des scores, des sphères de différentes couleurs et le jeu allait consister à sélectionner certaines sphères dans un temps limité. J'ai compris que Three.js c'est un peu compliqué mais intéressant et que j'aimerais apprendre d'avantage.

Tout d'abord j'ai commencé par initialiser les variables comme:

- caméra;
- controls;
- render;
- scène.

Ensuite j'ai commencé à créer des sphères. Par un tableau de sphères, les sphères se sont multipliées dans des positions random. Un groupe de sphères a une texture de la planète Mars et l'autre groupe a une texture de la planète Saturne. Ce choix de texture c'était pour différencier par la couleur mais aussi comme ce sont des sphères je me suis dit elles vont se transformer en planètes avec les textures.

Petit bout de code:

```
for (let i = 0; i < 100; i++) {  
    var sphere2 = new THREE.Mesh(geometry1,material2);  
    sphere2.position.x = Math.random() * 200;  
    sphere2.position.y = Math.random() * 200;  
    sphere2.position.z = Math.random() * 200;  
    sphere2.rotation.y += 0.02;  
    // sphere.rotation.x = 5  
    scene.add(sphere2);  
}
```

J'ai créé un cube aussi pour se déplacer dans l'espace et mon objectif c'était qu'il devait attraper les sphères avec la texture de Mars. Mais je n'ai pas réussi à le faire.

Ensuite j'ai créé deux sources de lumière pour avoir un effet mystérieux et intéressant quand la lumière passe sur les planètes.

Ensuite il fallait utiliser le keyboard pour faire bouger le cube et pour cela il a fallu utiliser keyboardState() et insérer du code sur animate():

```
if (keyboard.pressed("left")){  
    cube.translateX(-10);  
}
```

```
if (keyboard.pressed("right") ){  
    cube.translateX(10);  
}
```

```
if (keyboard.pressed("up") ){  
    cube.translateZ(-10);  
}
```

```
if (keyboard.pressed("down") ){  
    cube.translateZ(10);  
}
```

J'ai aussi fait un chronomètre, mais c'est l'utilisateur qui doit cliquer pour qu'il démarre. Le chronomètre Start, Stop et Reset.

Ainsi j'ai fini mon essai de faire un jeu en webgl. J'ai trouvé très intéressant et j'aimerais vraiment savoir utiliser. Peut être dans un futur je saurai utiliser mieux.

Je vous souhaite une bonne continuation et des bonnes vacances d'été.