

Bienvenue sur la notice Administateur




Gladius Dominus

Table des Matières

1. [Introduction](#)
2. [Description du système](#)
3. [Installation](#)
 1. [Version navigateur](#)
 2. [Version Steam](#)
4. [Configuration](#)
5. [Exploitation](#)
6. [Annexes](#)

Introduction

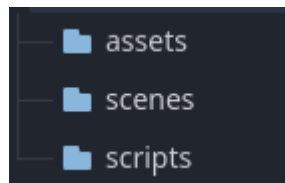
Ce projet est un jeu vidéo d'attaque défense qui fonctionne avec le moteur de jeu Godot Engine . Voici comment accéder au code source de ce jeu et y apporter des modifications.

Description du système

Le projet utilise l'architecture typique d'un projet fait avec Godot Engine. On y retrouve :

- Les assets, qui contiennent les différents sprites, tilesets, et autres.
- Les scripts, où se trouve le code source
- Les scènes, qui sont un type de fichier spécifique à Godot. Elles représentent les "briques" du projet et sont reliées à des scripts de code.

Le langage utilisé est le GdScript , spécifique à Godot et très similaire au Python.

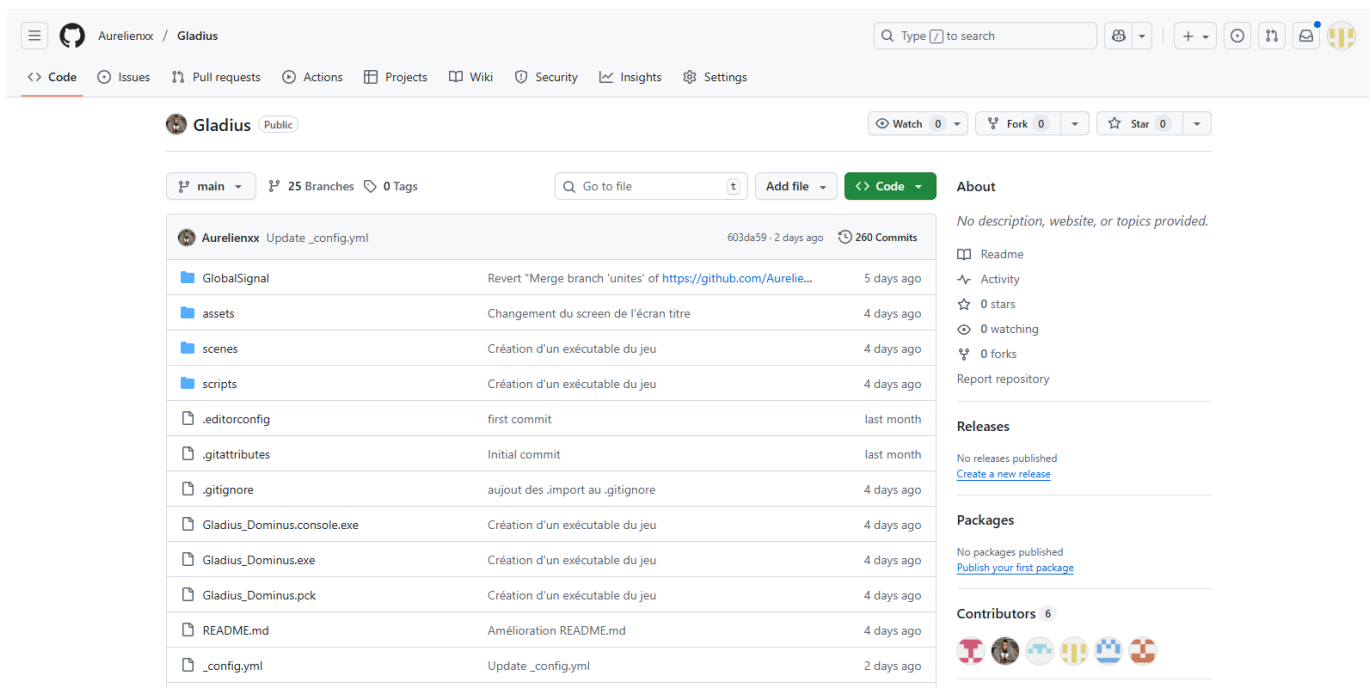


Installation

Depuis le [Dépôt GitHub](#), commencez par télécharger le projet.

Pour ce faire, sélectionnez le bouton vert **Code**, puis choisissez **Download ZIP**. Décompressez le dossier téléchargé, et vous possédez maintenant le projet.

Pour l'ouvrir, il vous faut le moteur de jeu gratuit Godot Engine. Deux options s'offrent à vous pour le télécharger.



The screenshot shows the GitHub repository page for Aurelienxx / Gladius. The repository is public and has 260 commits. The file list includes folders for GlobalSignal, assets, scenes, and scripts, and files for .editorconfig, .gitattributes, .gitignore, Gladius_Dominus.console.exe, Gladius_Dominus.exe, Gladius_Dominus.pck, README.md, and _config.yml. The right sidebar shows repository statistics and links to Readme, Activity, Stars, Watching, Forks, Releases, Packages, and Contributors.

Version navigateur

Rendez-vous sur [le site de Godot](https://godotengine.org/fr/) et sélectionnez "Télécharger la dernière version". Aucune autre action de configuration n'est nécessaire, vous devez simplement indiquer à Godot le chemin d'accès vers le projet que vous souhaitez utiliser.

Un inconvénient de cette version est que si Godot est mis à jour, vous devrez manuellement télécharger la nouvelle version, recommençant cette étape.




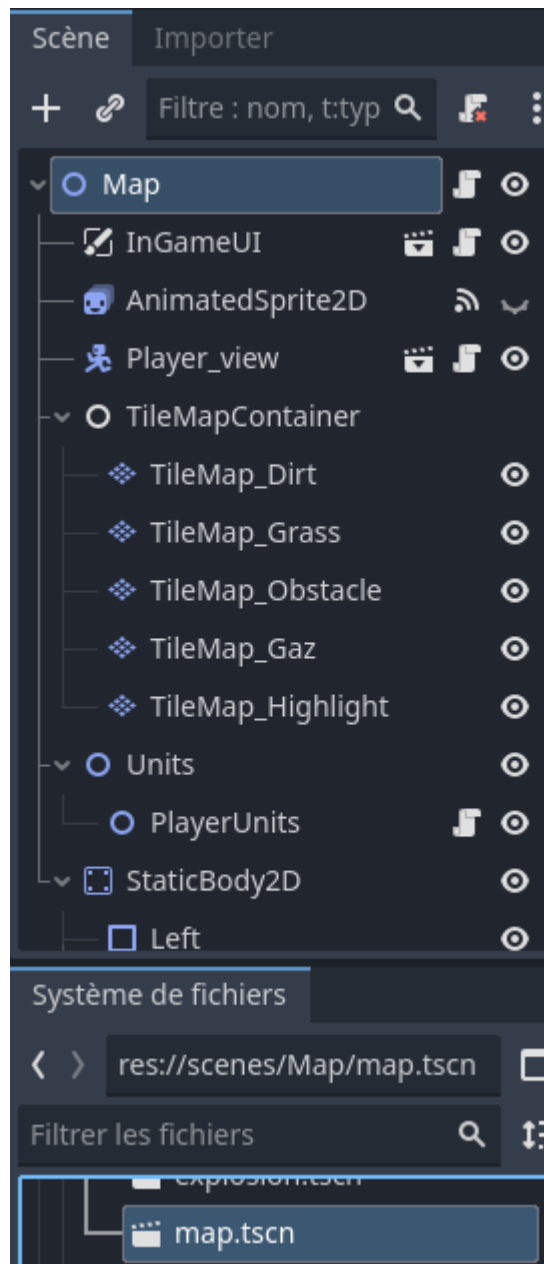
Version Steam

Si vous possédez l'application de redistribution Steam, vous pouvez y télécharger Godot directement, recherchez simplement le nom du logiciel et choisissez [Ajouter à la bibliothèque](#), puis rendez-vous dans celle-ci et faites [Télécharger](#). Aucune autre action de configuration n'est nécessaire, vous devez simplement indiquer à Godot le chemin d'accès vers le projet que vous souhaitez utiliser. Les mises à jour vers de nouvelles versions se feront automatiquement.





Configuration

En cas de modification nécessaire, seul le code source ou les assets seront utiles. Pour une bonne lisibilité, rendez-vous dans le dossier **scènes** et trouvez l'aspect du jeu à modifier en parcourant l'arborescence jusqu'à trouver un **nom_fichier.tscn**. De là, sur le volet à gauche se trouvent les Nodes de la scènes, eux-même liés à des scripts de code. Sélectionnez l'icône de feuille de papier  pour ouvrir le script correspondant, et vous pouvez y modifier le code.



Exploitation

Une fois vos modifications apportées, si la console n'indique aucune erreur dans le code, vous pouvez lancer le jeu pour vérifier vos modifications. Rendez-vous sur la scène **MainMenu** (`./scenes/MainMenu/MainMenu.tscn`) et cliquez sur l'icône "Exécuter la scène actuelle"  pour ouvrir le jeu. Vous avez aussi la possibilité de lancer directement le jeu depuis n'importe où, en cliquant sur "Lancer le projet" .

Annexes

[Documentation de Godot Engine](#)

[Documentation langage GdScript](#)

[Notice utilisateur du jeu](#)