

# 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

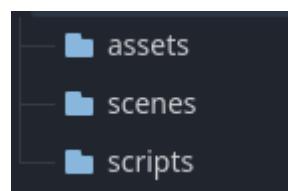
Ce projet est un jeu vidéo d'attaque défense qui fonctionne avec le moteur de jeu Godot Engine . Voici comment accéder au code source de ce jeu et y apporter des modifications.

## 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 'Gladius' by 'Aurelienxx'. The repository has 25 branches and 0 tags. The commit history is as follows:

Commit	Message	Date
Aurelienxx	Update _config.yml	603da59 - 2 days ago
GlobalSignal	Revert "Merge branch 'unites' of https://github.com/Aurelie..."	5 days ago
assets	Changement du screen de l'écran titre	4 days ago
scenes	Création d'un exécutable du jeu	4 days ago
scripts	Création d'un exécutable du jeu	4 days ago
.editorconfig	first commit	last month
.gitattributes	Initial commit	last month
.gitignore	ajout des import au .gitignore	4 days ago
Gladius_Dominus.console.exe	Création d'un exécutable du jeu	4 days ago
Gladius_Dominus.exe	Création d'un exécutable du jeu	4 days ago
Gladius_Dominus.pck	Création d'un exécutable du jeu	4 days ago
README.md	Amélioration README.md	4 days ago
_config.yml	Update _config.yml	2 days ago

**About**: No description, website, or topics provided.  
**Activity**: 0 stars, 0 watching, 0 forks.  
**Releases**: No releases published. Create a new release.  
**Packages**: No packages published. Publish your first package.  
**Contributors**: 6

## Version navigateur

Rendez-vous sur [le site de Godot](#) 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.



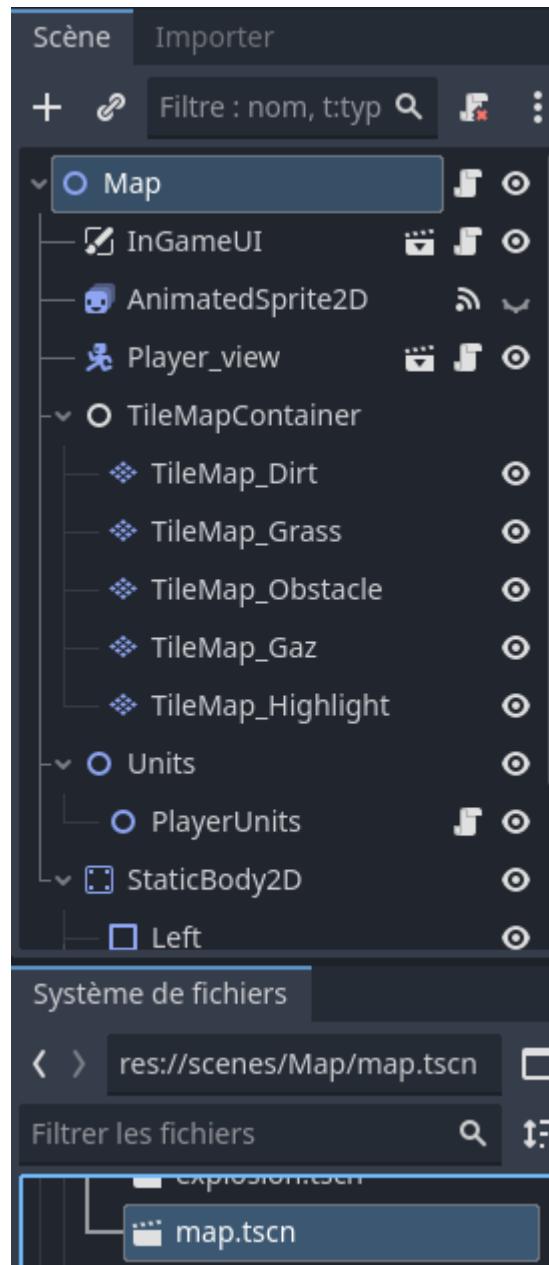
## Version Steam

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.

A screenshot of the Godot Engine page on the Steam store. The top navigation bar shows 'MAGASIN', 'BIBLIOTHÈQUE', 'COMMUNAUTÉ', and 'SAMUEL.LARANGE'. The URL is https://store.steampowered.com/app/404790/Godot\_Engine/. The main title is 'Godot: Engine'. To the right, there's a 'Hub de la communauté' section with a thumbnail for 'GODOT Game engine'. Below the title, there's a grid of icons representing various game assets. To the right of the grid, there's a detailed description of the engine, mentioning it's a feature-packed, cross-platform game engine. It also lists recent reviews ('extrêmement positives'), total reviews ('extrêmement positives'), and the release date ('24 févr. 2016'). At the bottom, there are buttons for 'Ajouter à la liste de souhaits', 'Suivre', 'Ignorer', and 'Voir votre liste'. There's also a section for 'Utiliser Godot Engine' with download links for Windows, Mac, and Linux, and a 'Gratuit' button. A sidebar on the right suggests other software that might interest the user.

## 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](#)