

# T.R.P. Documentation

DomDom

Juin 2014

## Contents

<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>Revisions</b>	<b>2</b>
Version 2: . . . . .	2
Version 1: . . . . .	2
<b>Installation</b>	<b>2</b>
ShoeBox . . . . .	2
Tiled . . . . .	2
SublimeText T.R.P. Plugin . . . . .	3
Configuration . . . . .	3
How to see Debug Logs . . . . .	4
Pro way . . . . .	4
Easy way . . . . .	4
<b>Build</b>	<b>4</b>

## Introduction

T.R.P. est un moteur pour faire des jeux pour enfants donc ne vous attendez pas à être le tueur de l'unité suivant;-)

T.R.P. ne peut rivaliser avec les autres moteurs comme Cocos2dx ou LibGDX, mais il devrait être assez pour faire des petits jeux dans un environnement relativement bon.

T.R.P. vous fait vous sentir chez vous. Vous travaillez sous Windows ou osx avec votre éditeur de texte préféré. Vous pouvez ensuite vous connecter autant de clients que vous le souhaitez (ios ou android) pour voir le résultat final en temps réel.

Android et les versions d'IOS sont prêtes mais toujours mis à l'essai et ne sont pas encore accessibles au public. Mais ne pas attendre et commencer à jouer avec les versions Win32 ou OSX.

## Revisions

### Version 2:

- Rename all classes
- Add Android and IOS pages

### Version 1:

First Version

## Installation

T.R.P. n'a pas à proprement parler besoin d'être installé cependant, il vient avec une suite d'outils qui, elle, a besoin de l'être; Ces outils sont optionnels mais T.R.P. a été pensé pour les utiliser donc votre experience sera bien meilleure si vous le faites.

### ShoeBox

Shoebox is a freeware tool(made with the Adobe Air SDK) for generating sprites sheets. T.R.P. use it a lot for sprites and animations.

To install it, you must first install the adobe air environment (if you don't already have it of course) Just go to <http://get.adobe.com/fr/air/> and follow the instructions.

When the air environment is installed , take a version of Shoebox directly on the ShoeBox's website :

<http://renderhjs.net/shoebox/>

### Tiled

Tiled is a well known tile editor. If you want to do a tile based game or just instantiate 2d objects with Tiled, take a version of Tiled directly on their website :

<http://www.mapeditor.org>

## SublimeText T.R.P. Plugin

T.R.P.'s scripts (\*.rsc files) can be edited with any text editor but if you use Sublime Text 3 you will benefit of the T.R.P. plugin to ease your life. This plugin is included in the Tools directory. It offers snippets and code generators that can enhance your T.R.P. experience.

<http://www.sublimetext.com/3>

## Configuration

You can edit the file settings.xml to configure T.R.P. For example, you can set the initial position of the window, it's scale, the default text editor, etc...

win32 sample :

```
<settings>
<position x = "50" y = "100"/>
<size w = "768" h="576"/>
<editor url="D:\tools\Sublime Text Build 3 3021 x64\sublime_text.exe" args="%s:%d:%d"/>
<datafolder directory="gamedata-shooter"/>
<autorestart value="0"/>
<allowdebug value="1"/>
<verbose value="0"/>
<logtofile value="1"/>
<server ip="192.168.0.1"/>
</settings>
```

OSX Sample :

```
<settings>
<position x = "50" y = "100"/>
<size w = "768" h="576"/>
<editor url="/usr/local/bin/subl" args="%s:%d:%d"/>
<datafolder directory="mygamedata"/>
<autorestart value="1"/>
<allowdebug value="0"/>
<verbose value="0"/>
<logtofile value="1"/>
<server ip="192.168.0.1"/>
</settings>
```

Here are the different options available :

- position : window's position in screen coordinates
- size : window's size in screen coordinates
- editor : url of your favorite text editor
- datafolder : folder name of your gamedata.

- autorestart : if value != 0 T.R.P. will restart automatically if the gamedata folder changed (add/modify/remove files)
- allowdebug : if value != 0 you can attach a debugger
- verbose : Set T.R.P. in verbose mode or not
- logfile : Every T.R.P. log is written to a file called trp.log
- server : IP Address of the T.R.P. server (only if you want to connect to it as a client)

## How to see Debug Logs

### Pro way

If you want to see all logs (included TRP internal logs), the best option is to see OutputDebugString (and eventually turn on the verbose mode)

- Under Windows

Use the application Dbgview.exe located in the Tools directory

[Download it Here](#)

- Under OSX

Use the OSX Console Application located in Utility/Console.

### Easy way

If you only want to see your logs, it's easier to turn on the logfile option and use a file logger to see trp.log modifications in real time. For example you can use the free version of BareTail

[Download it Here](#)

or Glogg

[Download it Here](#)

## Build

1. Verifier qu'il n'y a pas de framework sdl2 qui traînent sur le mac  

```
sudo find / -name 'SDL2.framework' 2>/dev/null
```
  2. Dans XCode vérifiez que les DerivedData sont bien sur Custom/Legacy
  3. Dans SDL choisir la target Static Library.
- error ratata.md file missing
  - error tutorial.md file missing
  - error tuto1-hello.md file missing

- error tuto2-sprite.md file missing
- error tuto3-animation.md file missing
- error tuto4-sound.md file missing
- error tuto5-music.md file missing
- error tuto6-button.md file missing
- error tuto7-listbox.md file missing
- error tuto8-io.md file missing
- error android.md file missing
- error ios.md file missing
- error generated-ref.md file missing