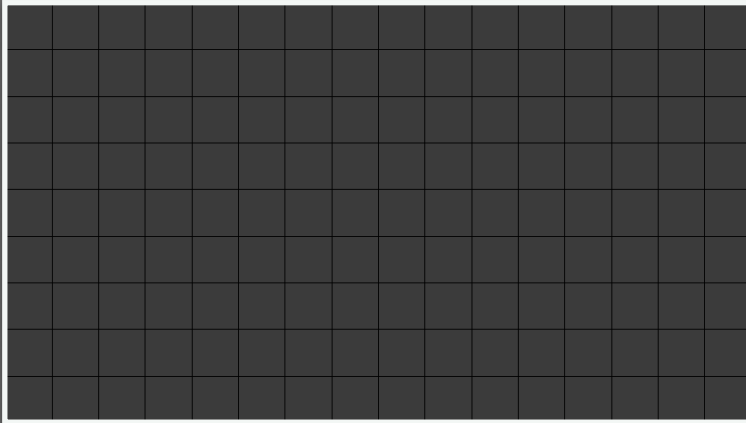


Guide éditeur

Voici un guide sur l'éditeur de niveau.

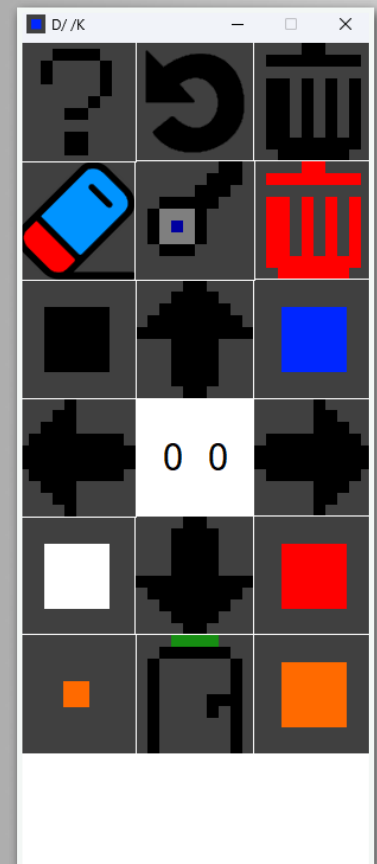


Tout d'abord, voici **la grille**.

La grille est votre plan de travail, vous pouvez y **poser des blocs** ou des objets.

La grille possède une taille fixe de **48 blocs de large** et ne change pas d'un niveau à l'autre.

Ensuite vous avez la **fenêtre d'édition**. C'est ici que vous retrouverez toutes les **actions possibles** dans l'éditeur. Elle permet de se déplacer dans les niveaux, de choisir un type de bloc, ou de faire encore pleins d'autre chose.



Voici la liste des actions possibles de faire avec l'éditeur.



Le bouton d'aide permet d'ouvrir ce document d'aide à l'utilisation de l'éditeur.



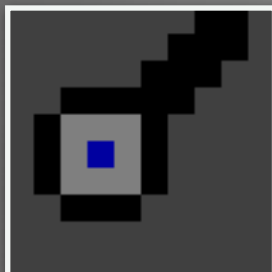
Le bouton de retour permet d'enlever les derniers blocs placés. Attention à ne pas confondre avec un retour arrière, ce bouton ne peut pas faire réapparaître des blocs déjà détruits.



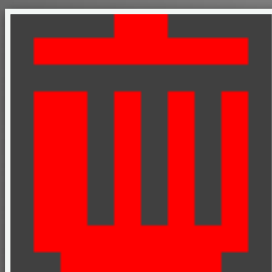
Le bouton poubelle permet de détruire l'intégralité d'un niveau. Au moment de la suppression, une confirmation vous sera demandée afin de ne pas tout supprimer par erreur.



Le bouton gommé permet une fois activé de détruire n'importe quel bloc sur la grille. Pour désactiver la gomme, il faut de nouveau appuyer dessus.



Le bouton d'édition de bloc permet de modifier les propriétés d'un bloc en fonction de son type. Par exemple : il permet d'attribuer un identifiant à une clé ou une porte.



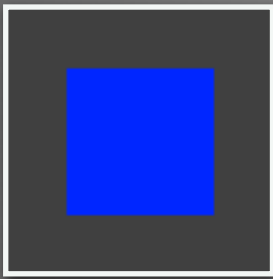
Le bouton poubelle rouge permet de détruire un monde tout entier. Au moment de la suppression, une confirmation vous sera demandée. Attention de ne pas tout détruire par erreur.



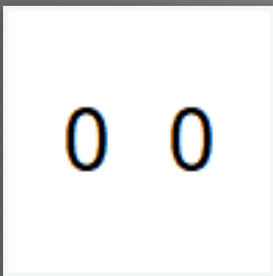
Le bouton bloc solide permet de placer des blocs avec des collisions. [Type 0]



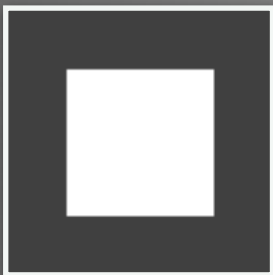
Les boutons flèchent permettant de passer aux niveaux suivants.



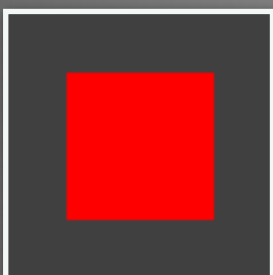
Le bouton spawn permet de placer un bloc d'apparition du joueur. Il ne peut y en avoir qu'un seul par monde et seulement dans le niveau de départ, c'est-à-dire 0 0. [Type 1]



Ces 2 chiffres indiquent dans quel niveau vous vous situez. le premier chiffre correspond au niveau sur l'axe X et le deuxième sur l'axe Y.



Le bouton de bloc TP permet de placer un bloc de téléportation. Pour le configurer, utiliser l'outil d'édition de bloc. Il faut un identifiant de départ (celui du bloc) et un identifiant d'arriver (le bloc d'arriver). [Type 4]



Le bouton bloc fin permet de placer un bloc de fin de monde. Quand le joueur le touche, un écran des scores s'affiche. Il ne peut y en avoir qu'un seul par monde. [Type 5]



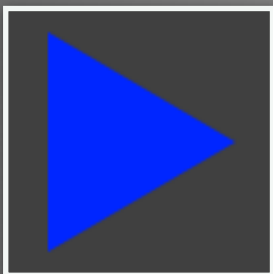
Le bouton de clé permet de placer une clé. Il faut lui attribuer un identifiant pour pouvoir l'utiliser. [Type 2]



Le bouton porte permet de placer une porte. Il faut lui attribuer un identifiant pour pouvoir l'utiliser. [Type 3]



Le bouton exit permet de sortir de l'éditeur.



Le bouton play test se trouve dans le menu de sélection du monde. En l'active, vous pourrez tester une copie de vos mondes.

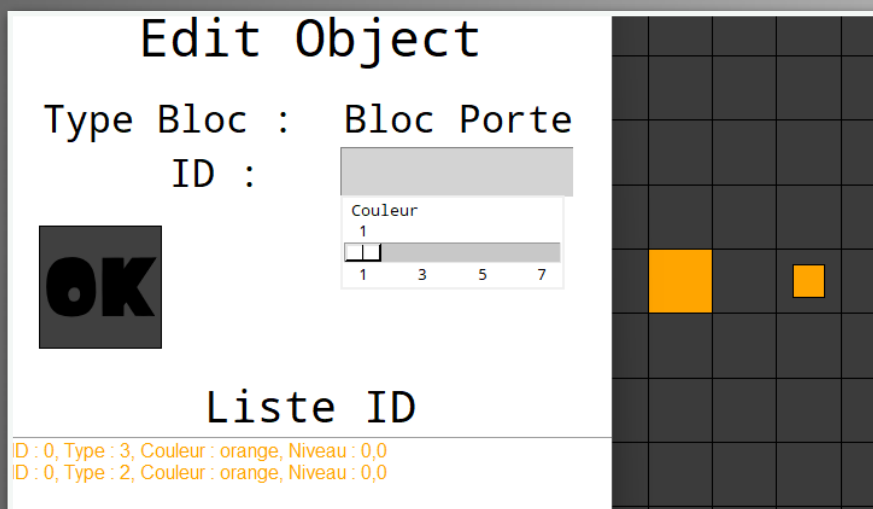
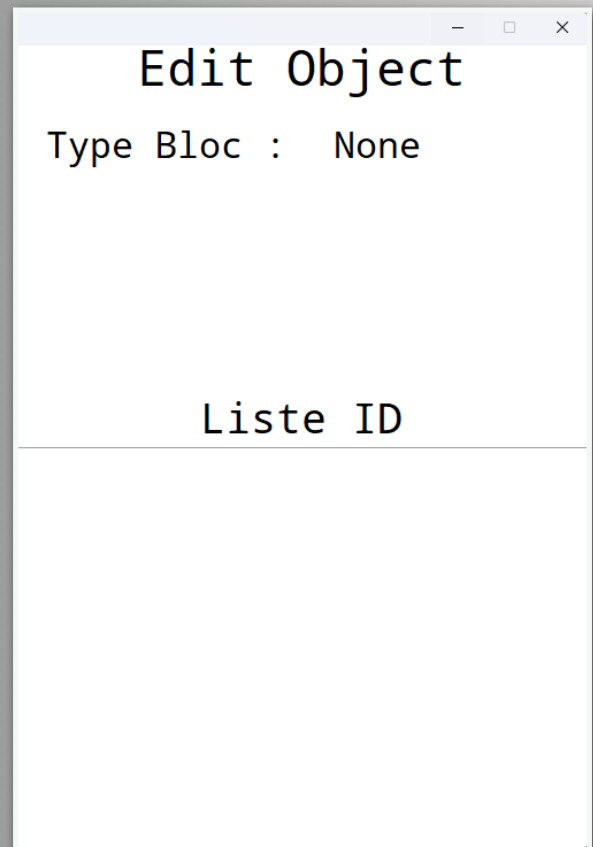
Approfondissement de l'édition de bloc.

L'édition de bloc ne fonctionne que sur **certain type** de bloc : les **clés**, les **portes** et les **blocs de téléportation**.

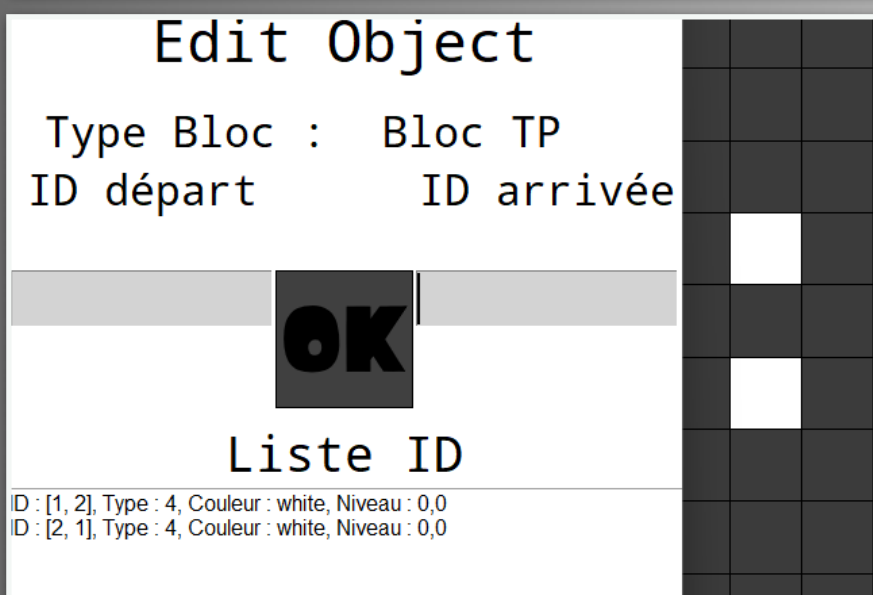
Une fois l'édition activée, vous ne pouvez plus poser de bloc. Vous serez obligé de la désactiver pour continuer la construction.

L'édition se divise en 2 parties : la première permet de modifier les caractéristiques d'un bloc (identifiant, couleur). L'interface évolue en fonction du bloc sélectionné.

La seconde partie répertorie la liste des identifiants déjà utilisés et donne plusieurs informations comme le type du bloc qui l'utilise, le niveau ou encore la couleur.



Pour les portes et les clés, les identifiants fonctionnent par paires. Pour qu'une porte est une clé soit relié, elles doivent avoir le même identifiant (par défaut, l'identifiant et 0).



Pour les blocs de téléportation, il faut 2 identifiants : le premier est celui que vous attribuer au bloc, le second est l'identifiant du bloc de destination.