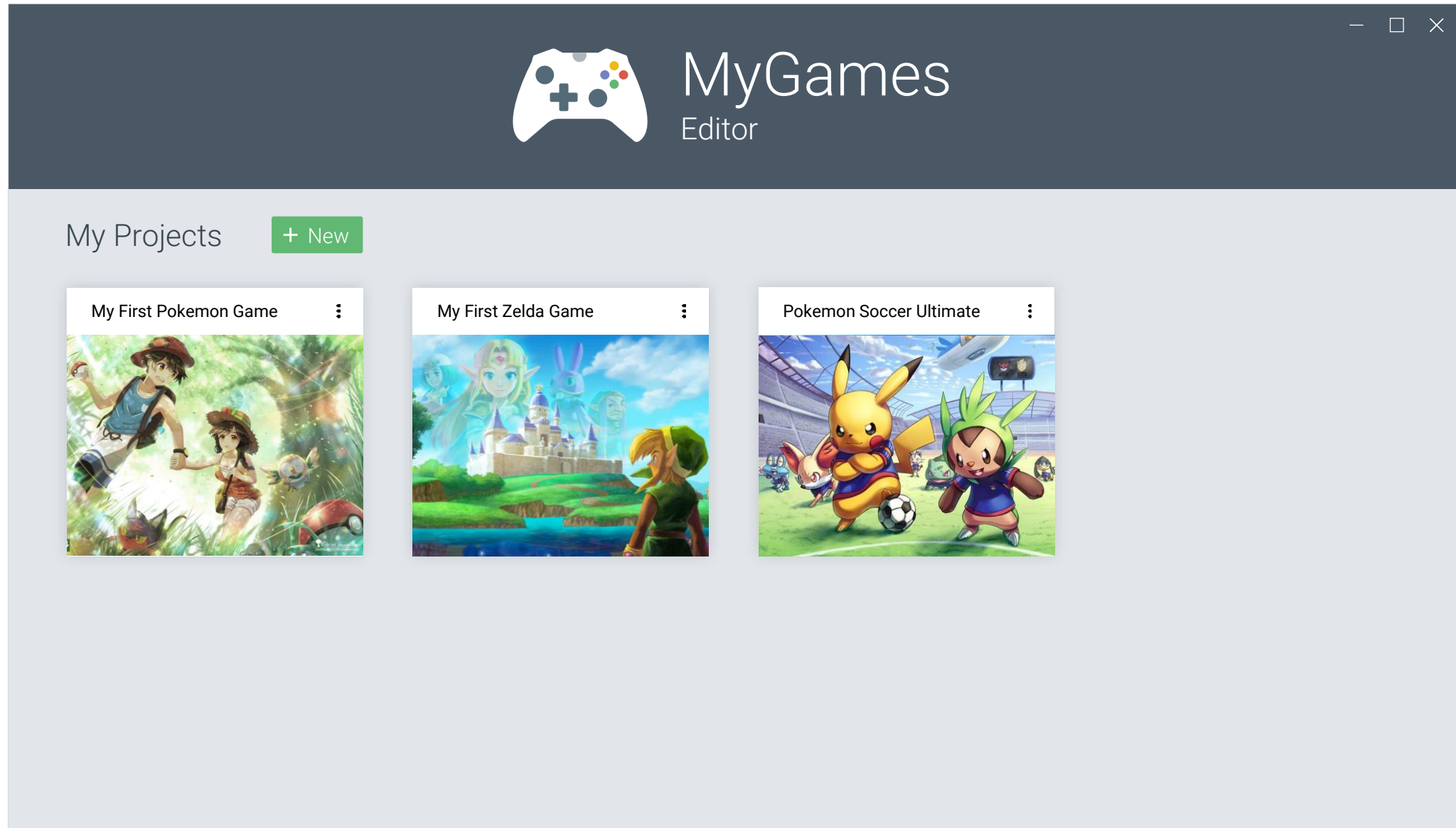
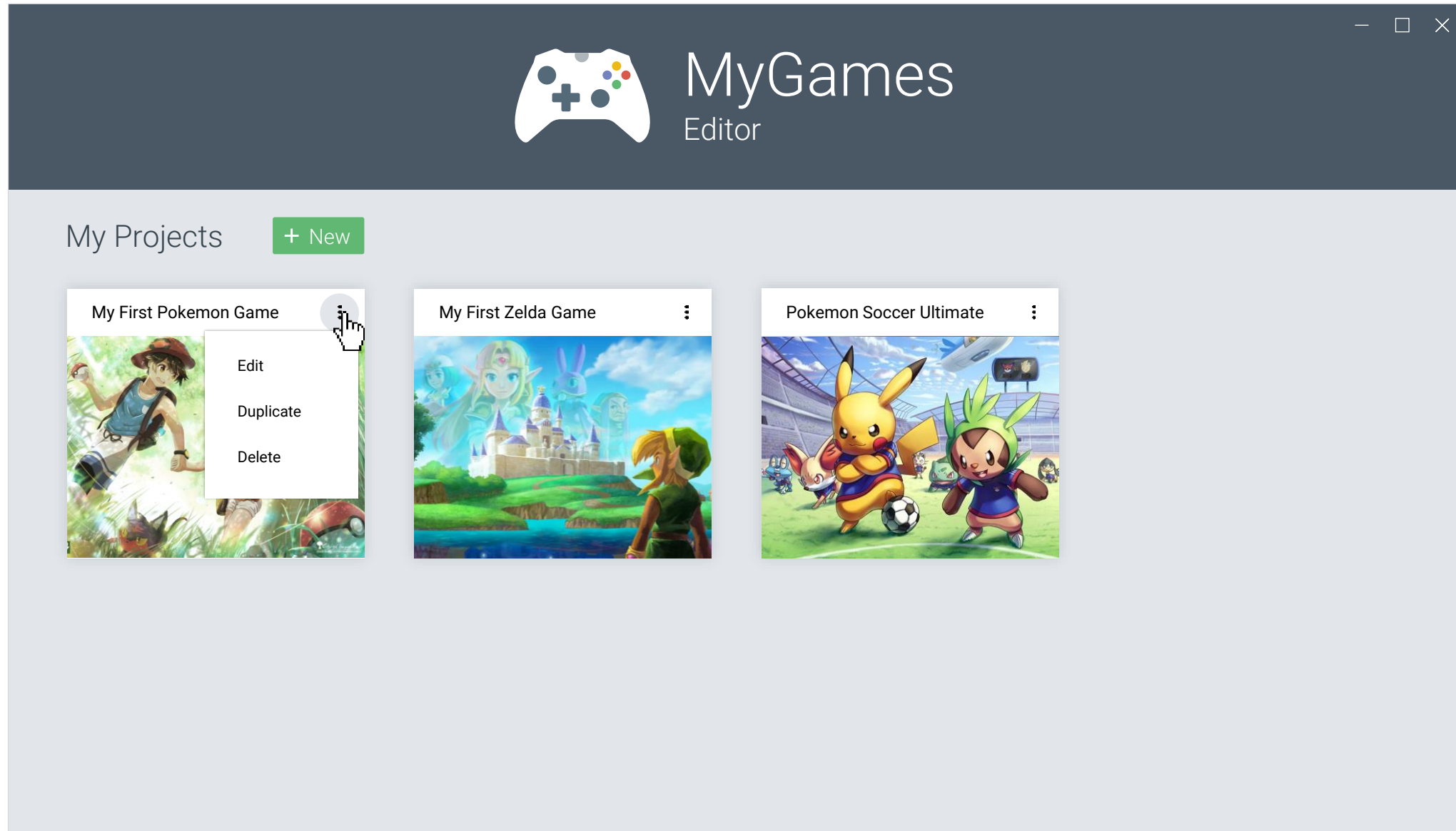


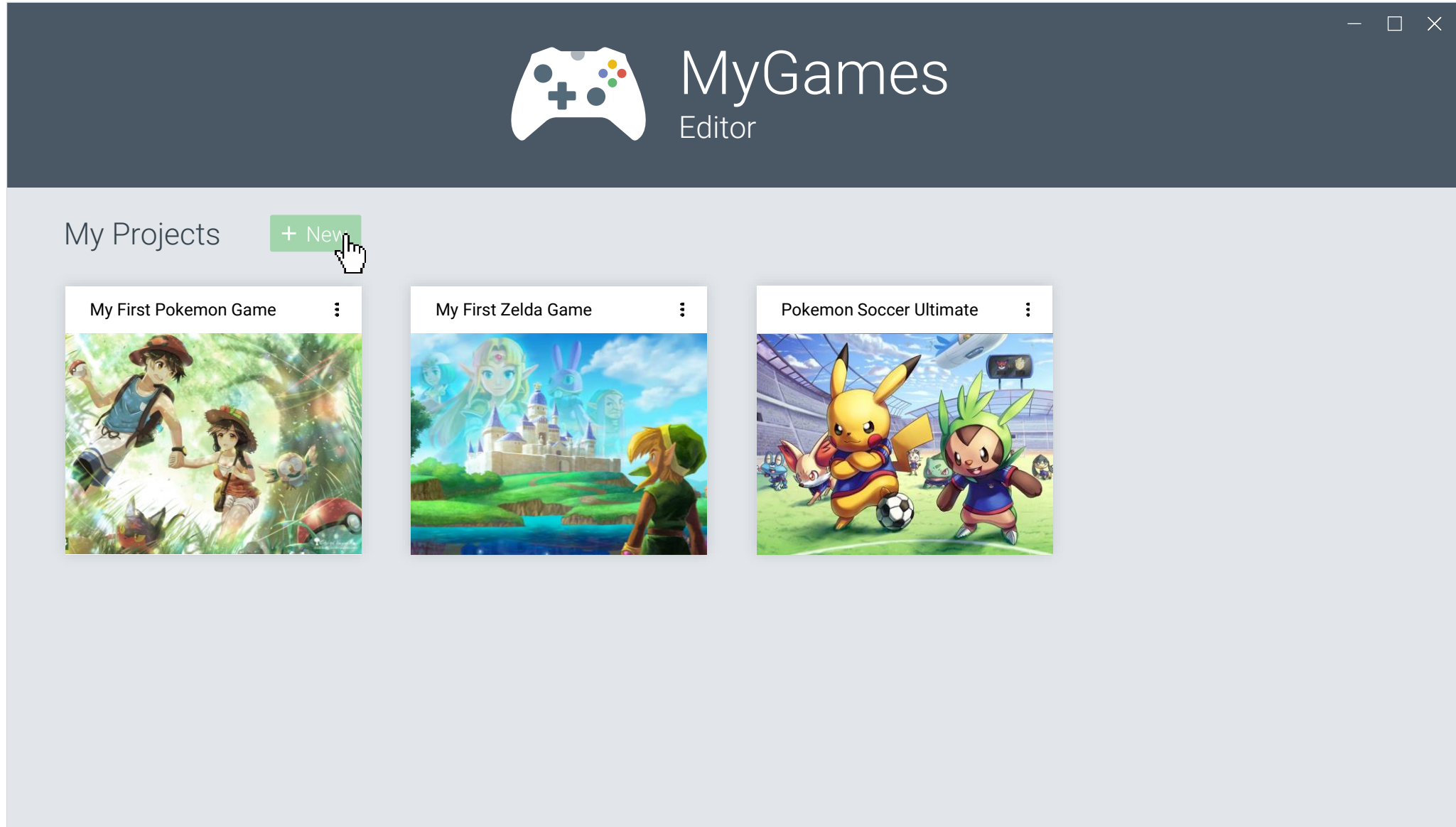
Page d'accueil : liste des projets (= jeux), création/édition/suppression d'un projet, sélection d'un projet



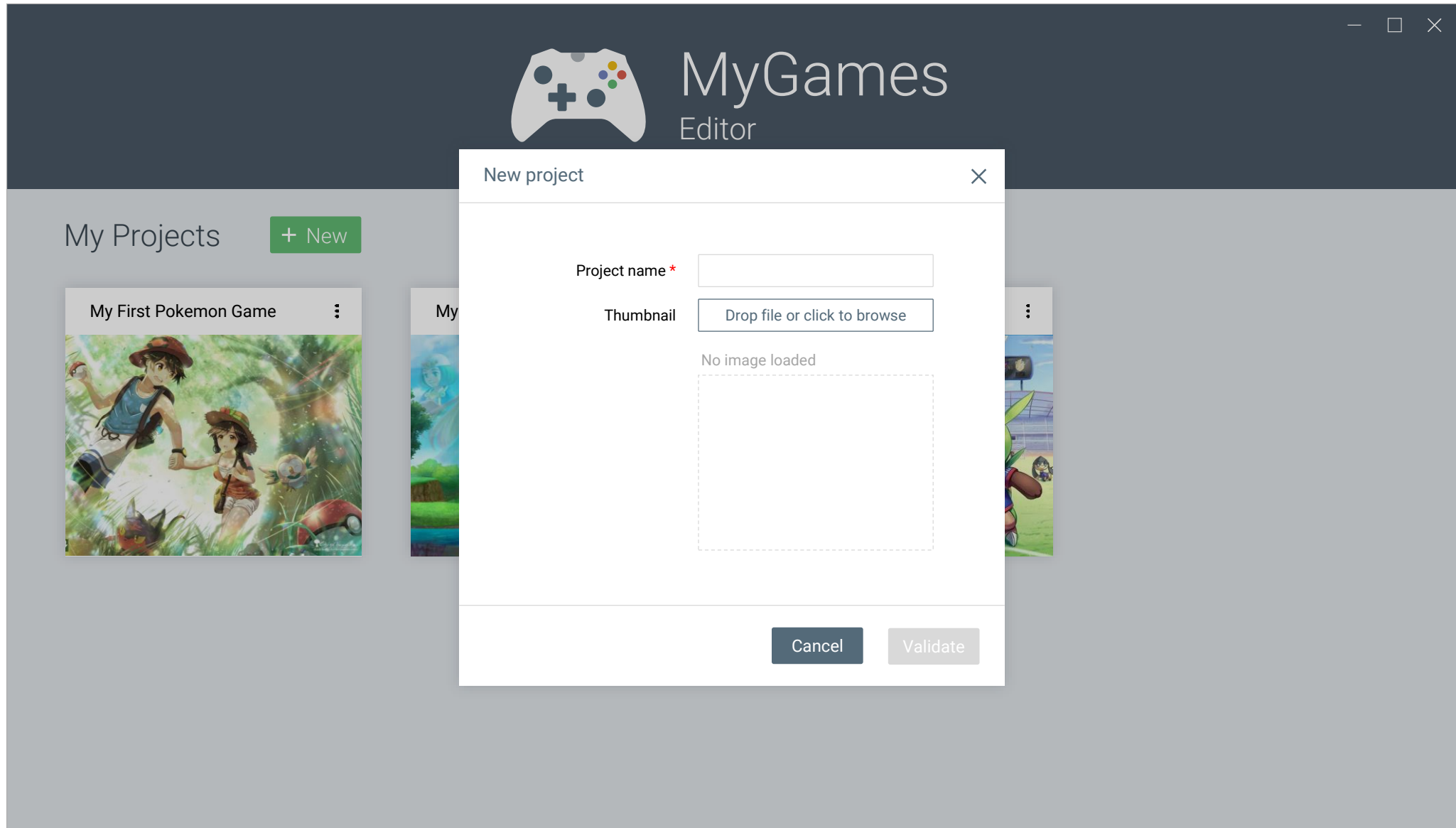
Un menu d'options permettrait notamment de dupliquer un projet pour en faire une copie (ainsi que tout ce qui le compose) si on veut faire des tests



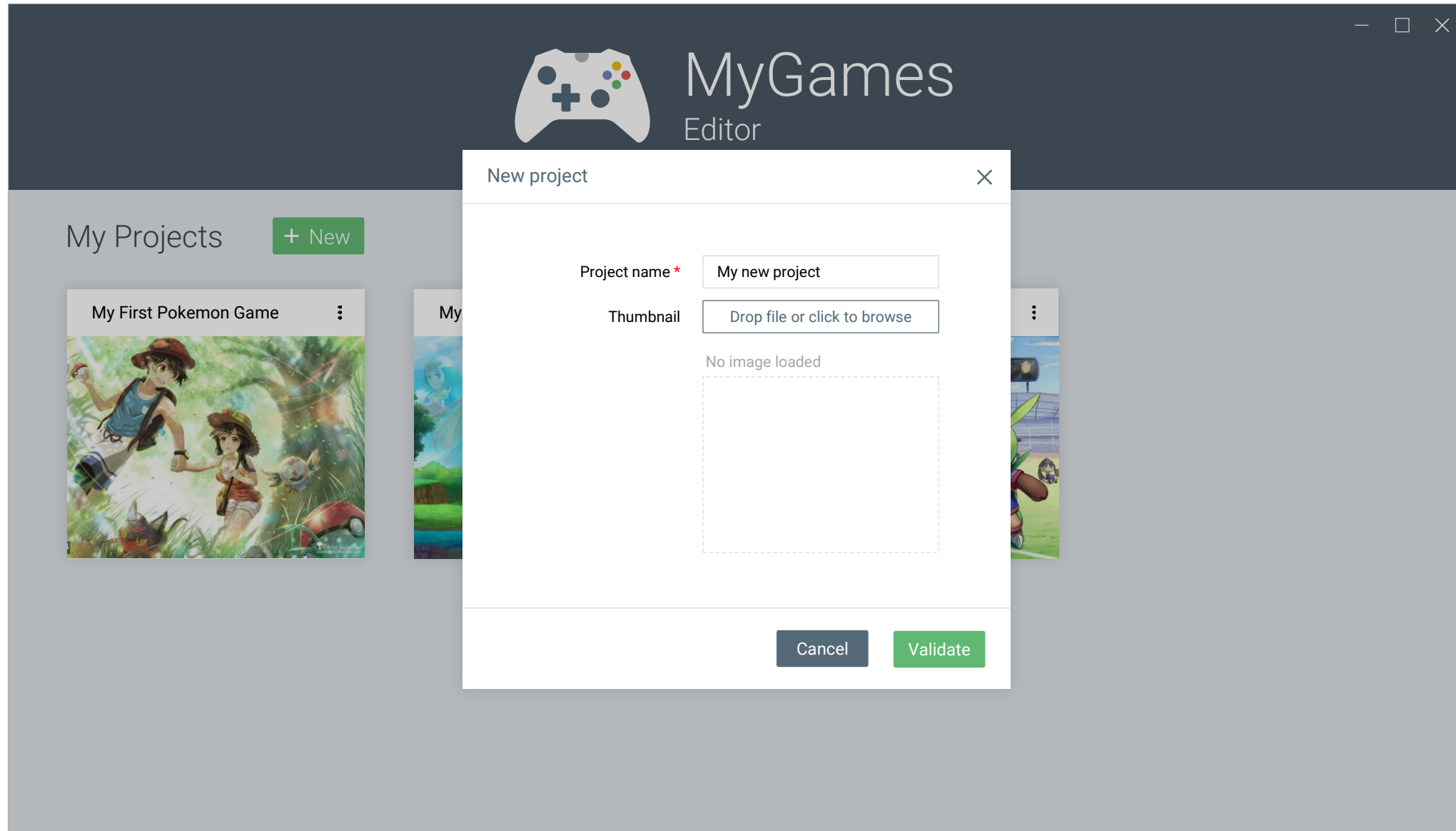
On clique ici pour créer un nouveau projet



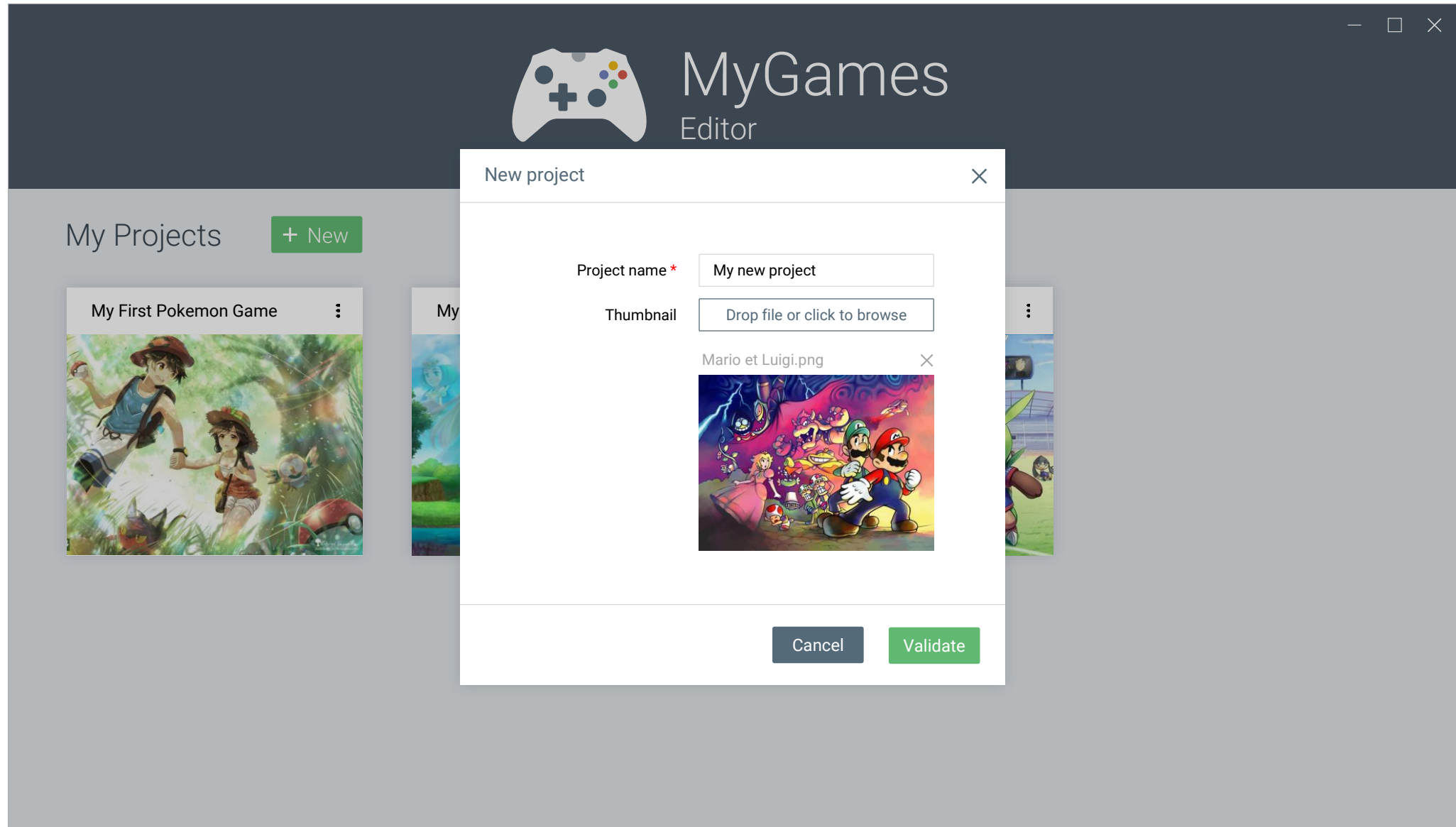
Un projet pourrait être réduit à un nom et une miniature pour simplifier (seul le nom est obligatoire)



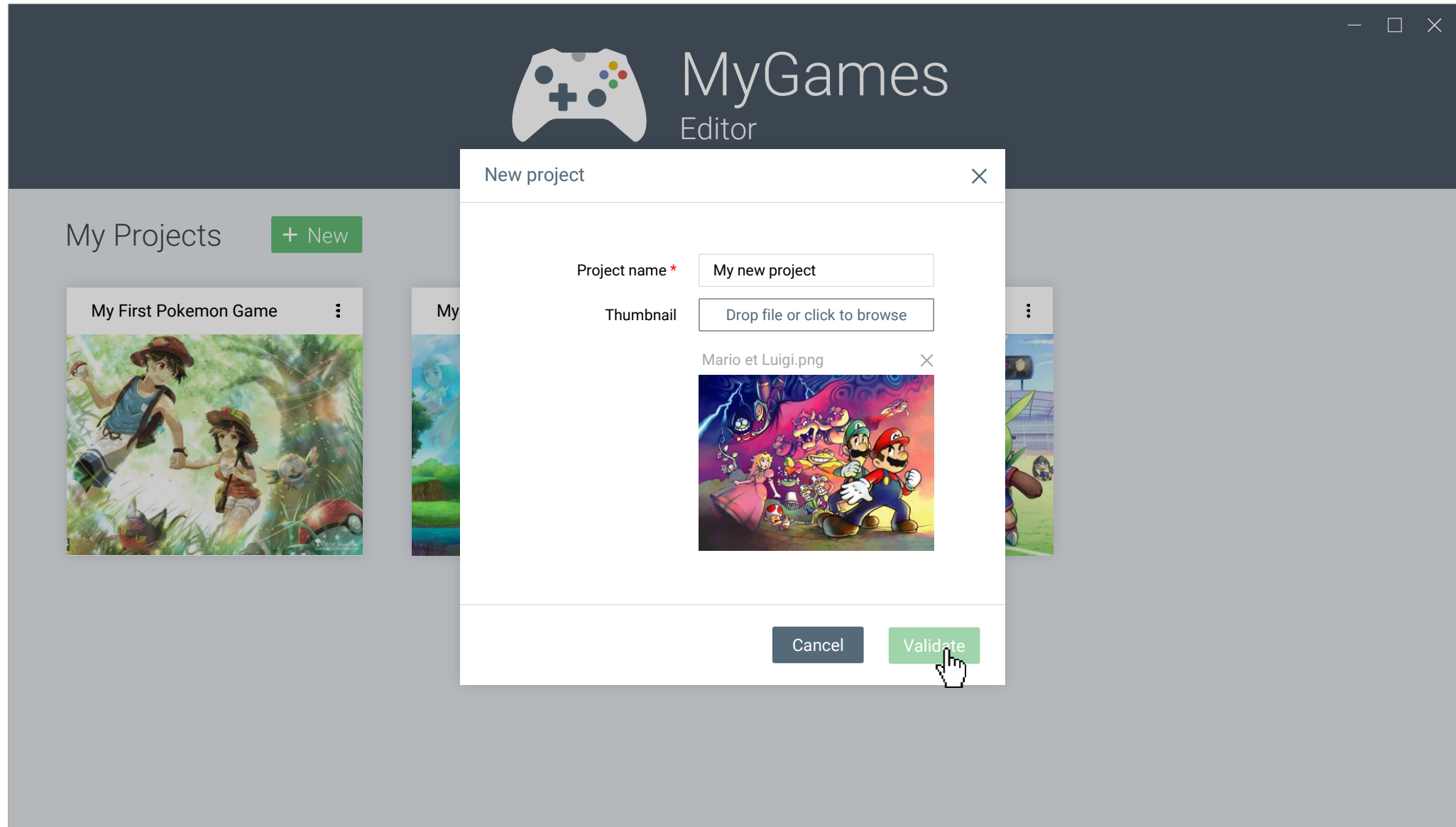
Une fois le nom renseigné, le bouton de validation devient cliquable



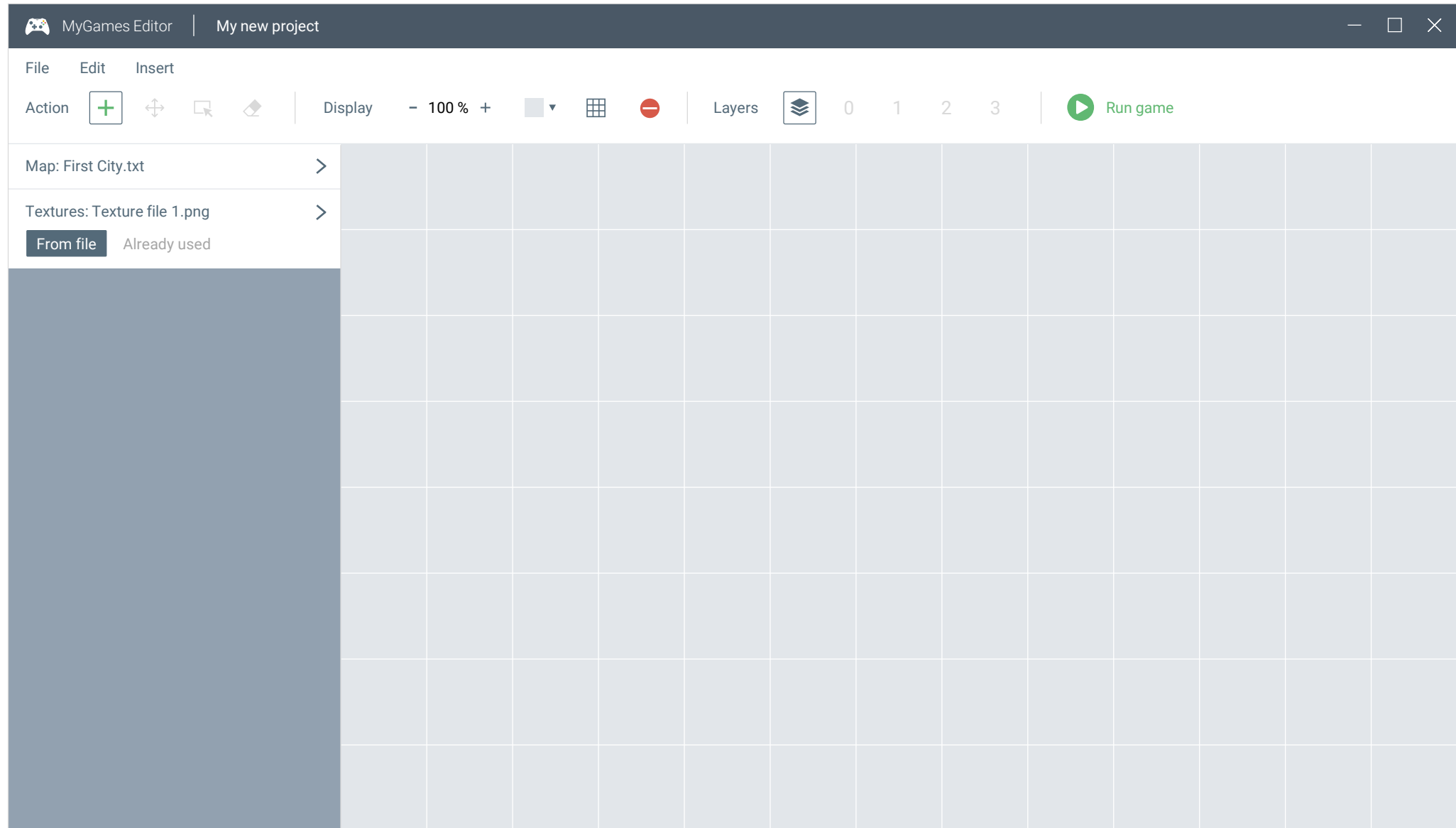
On peut ajouter une miniature avant de valider



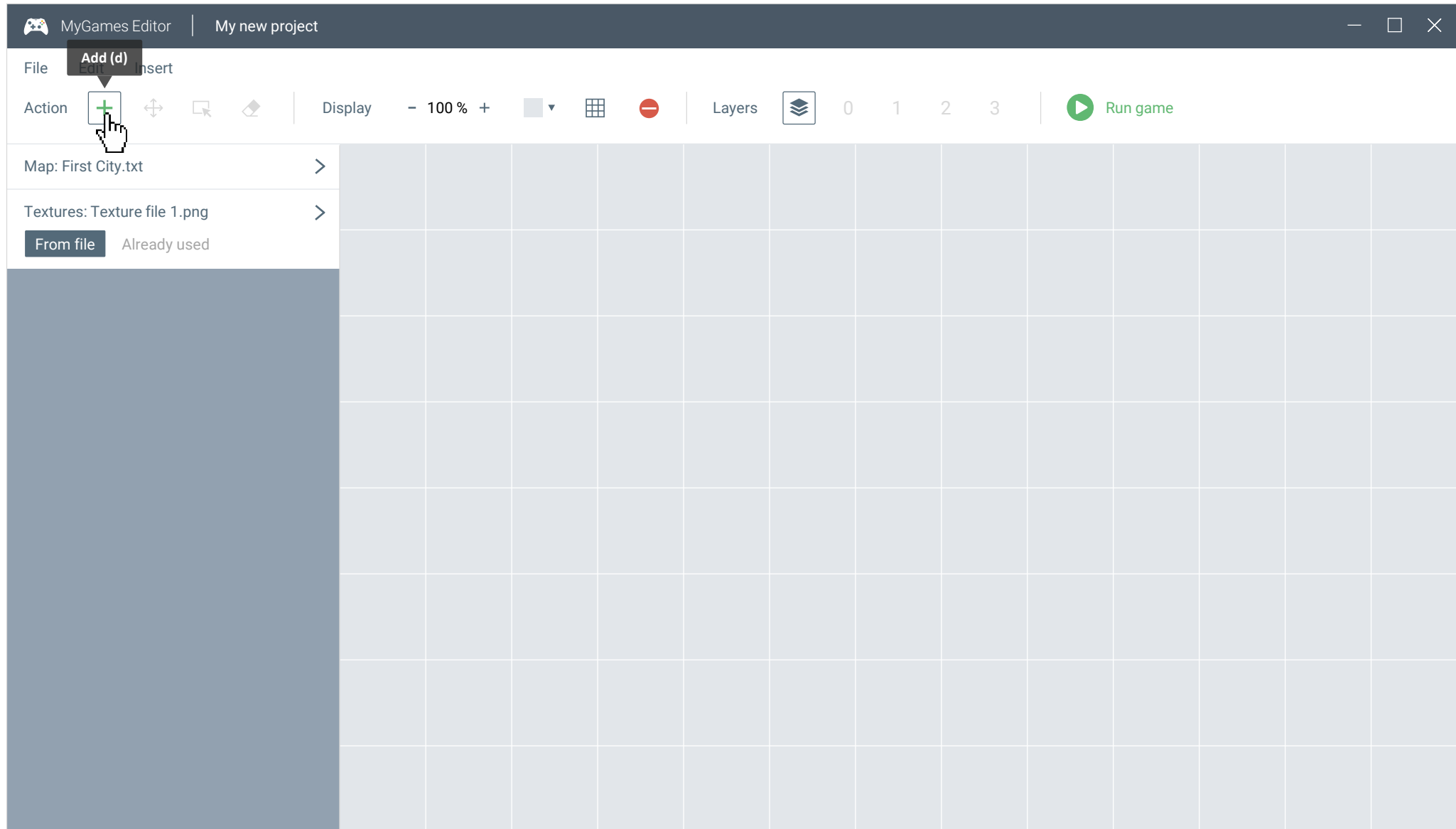
On peut ajouter une miniature avant de valider



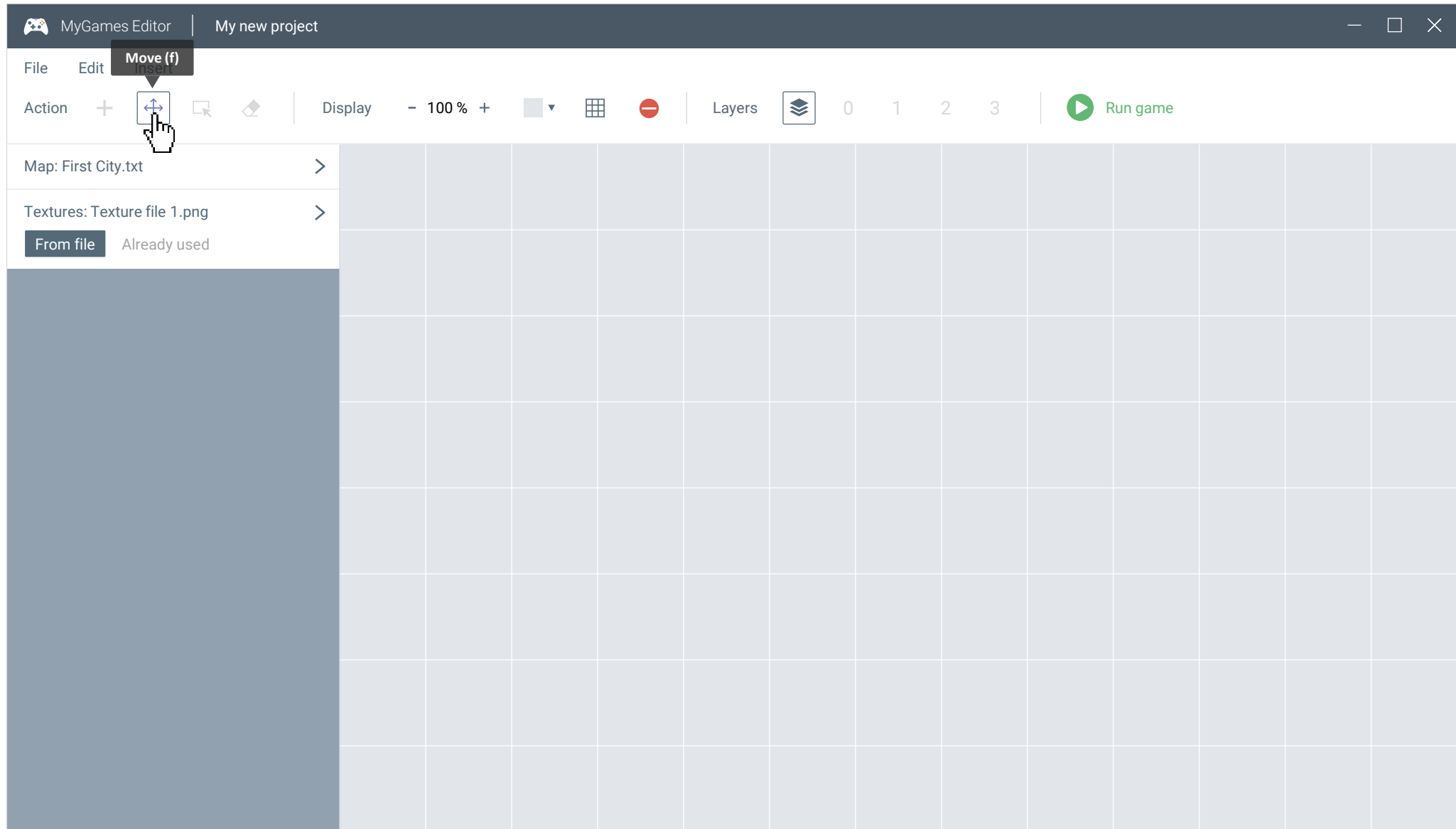
Mode éditeur : développement du projet (maps, personnages, événements, etc.)



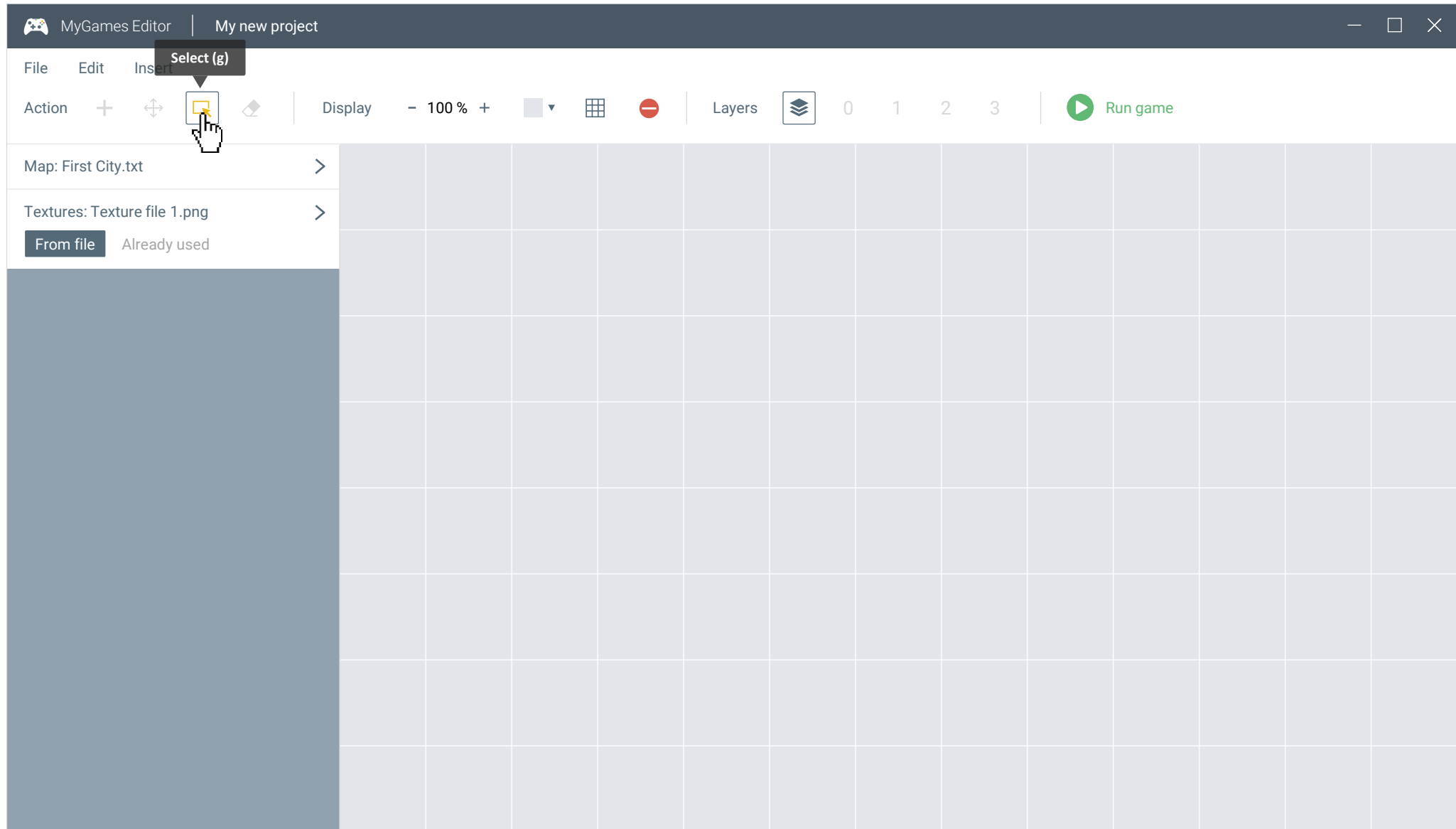
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



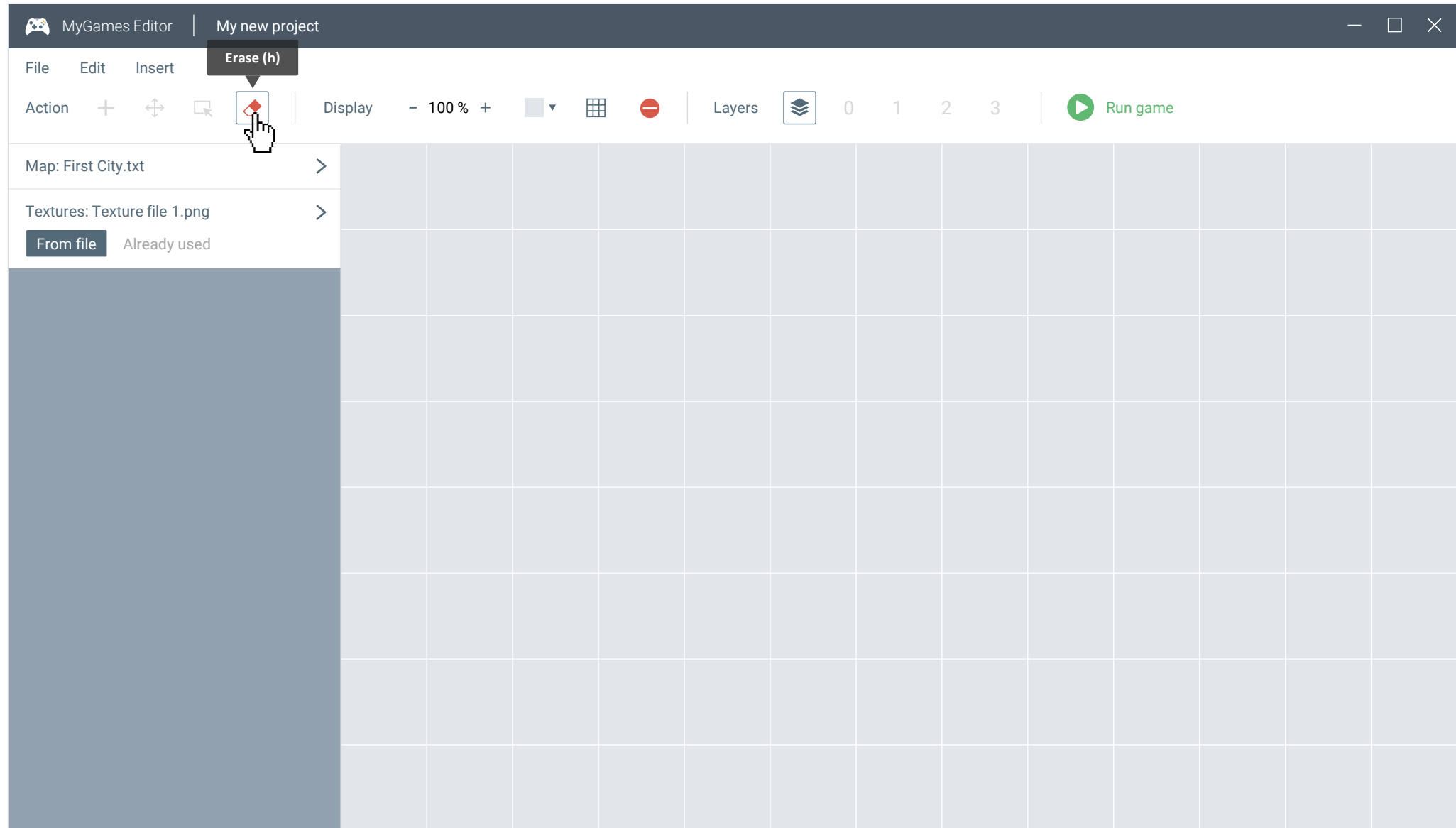
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



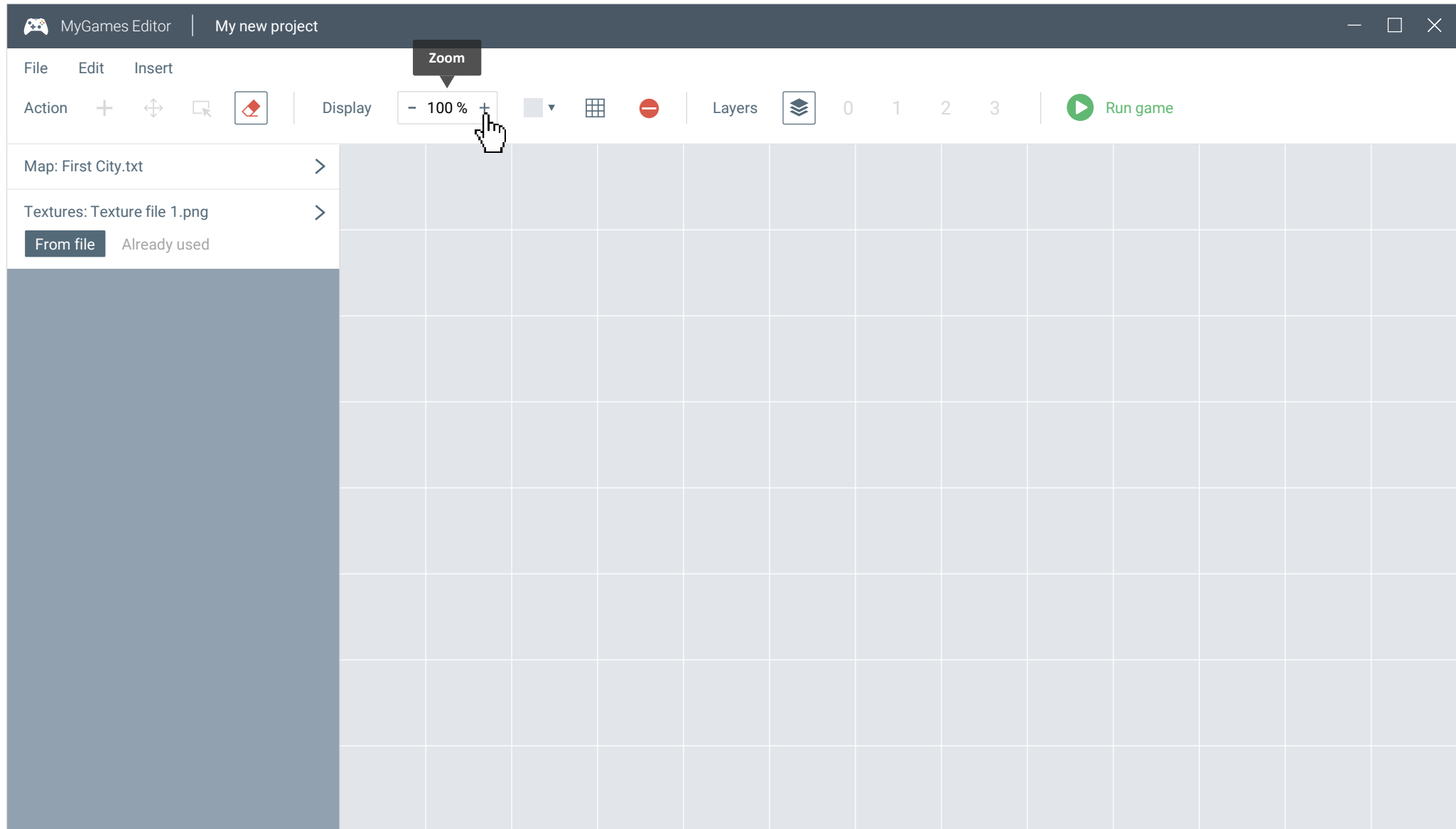
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



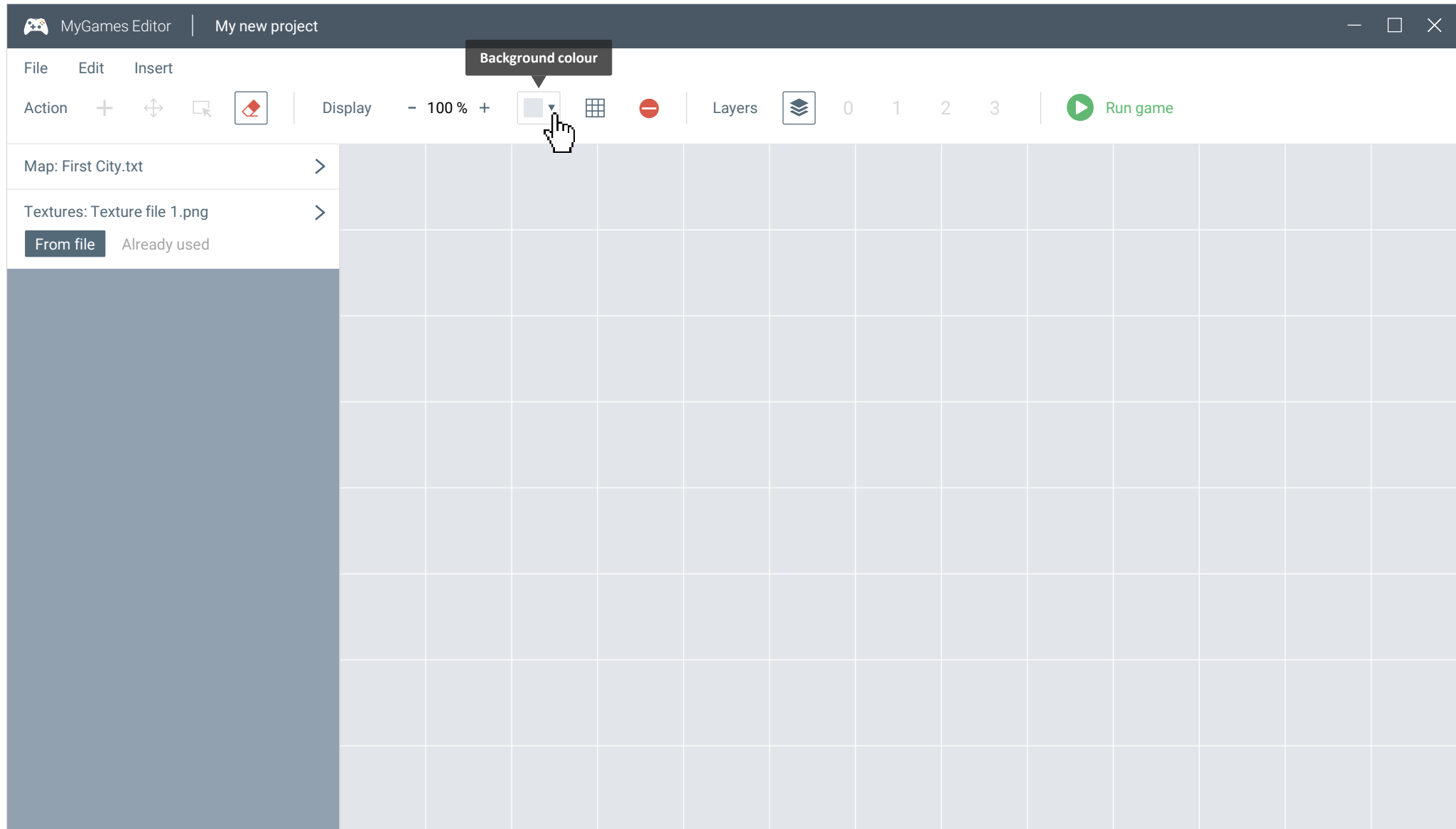
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



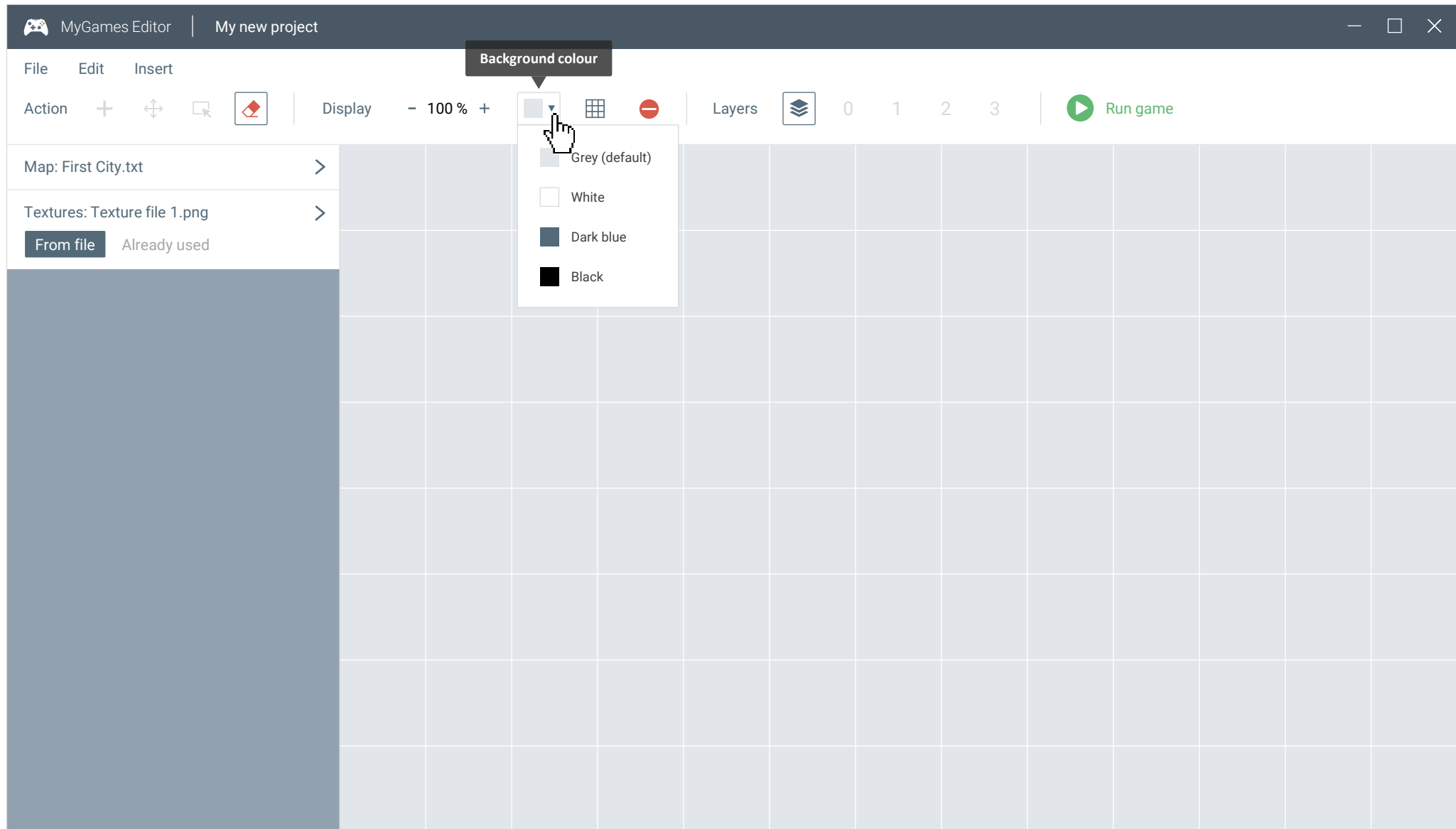
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



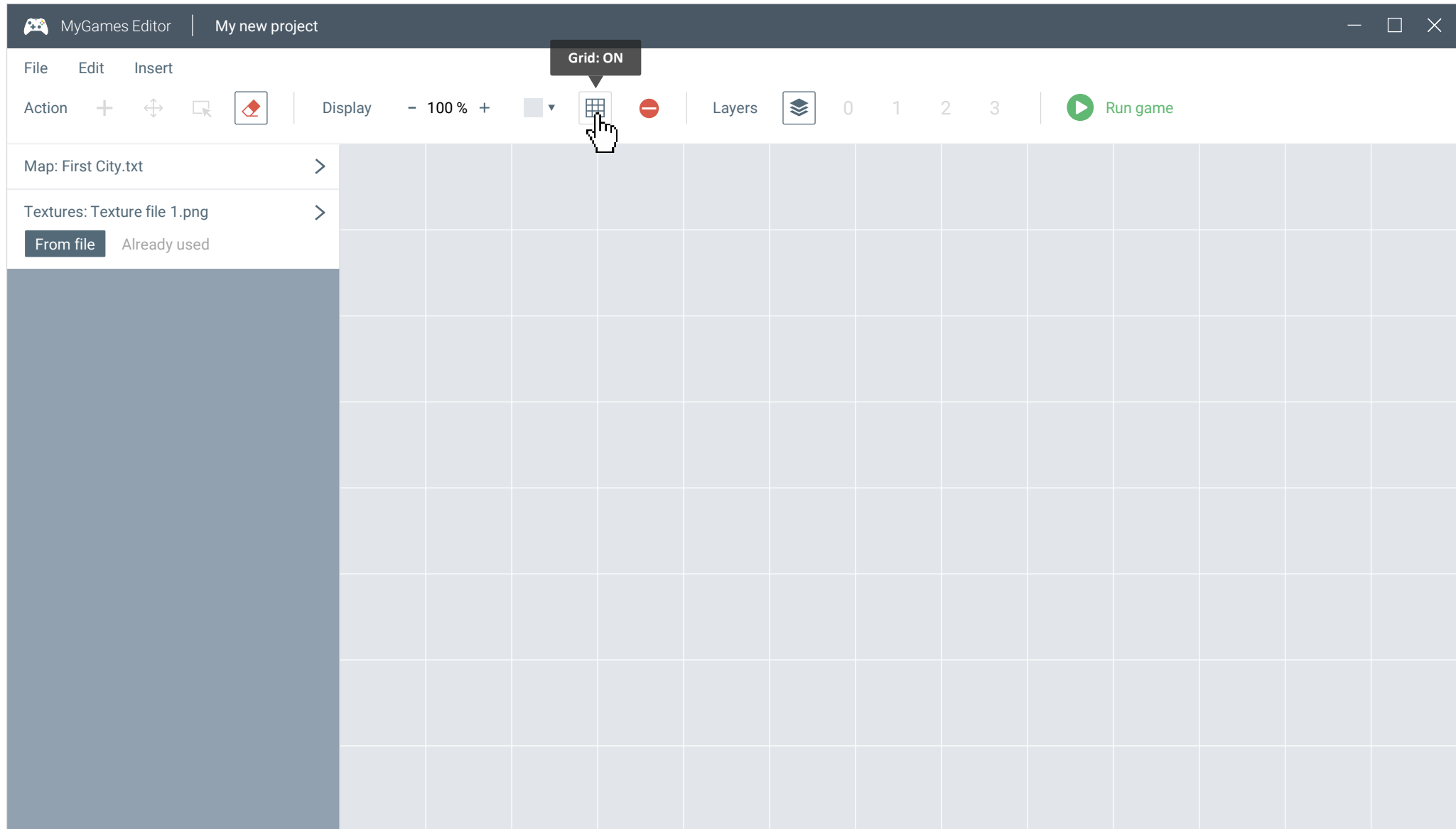
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



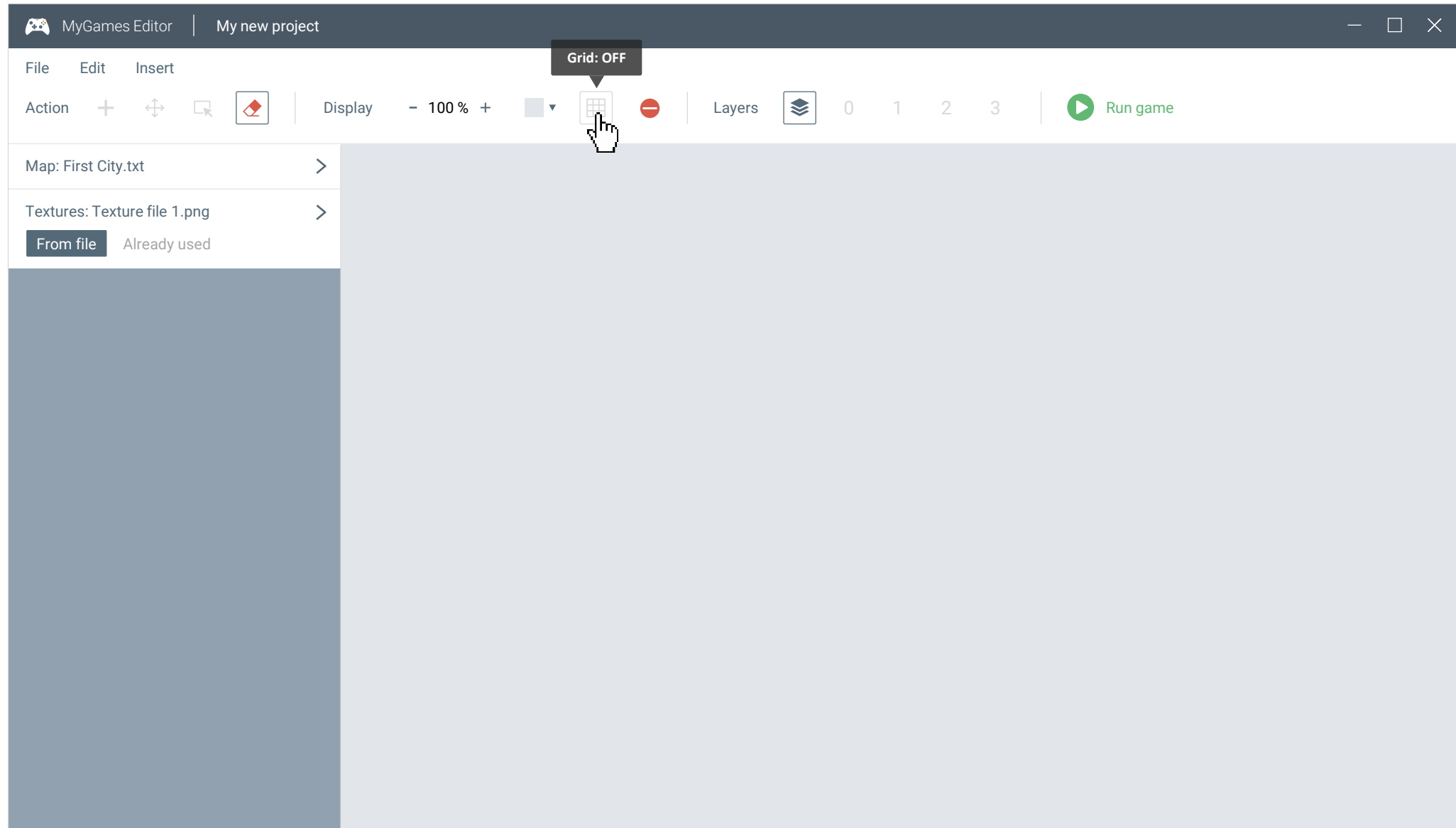
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



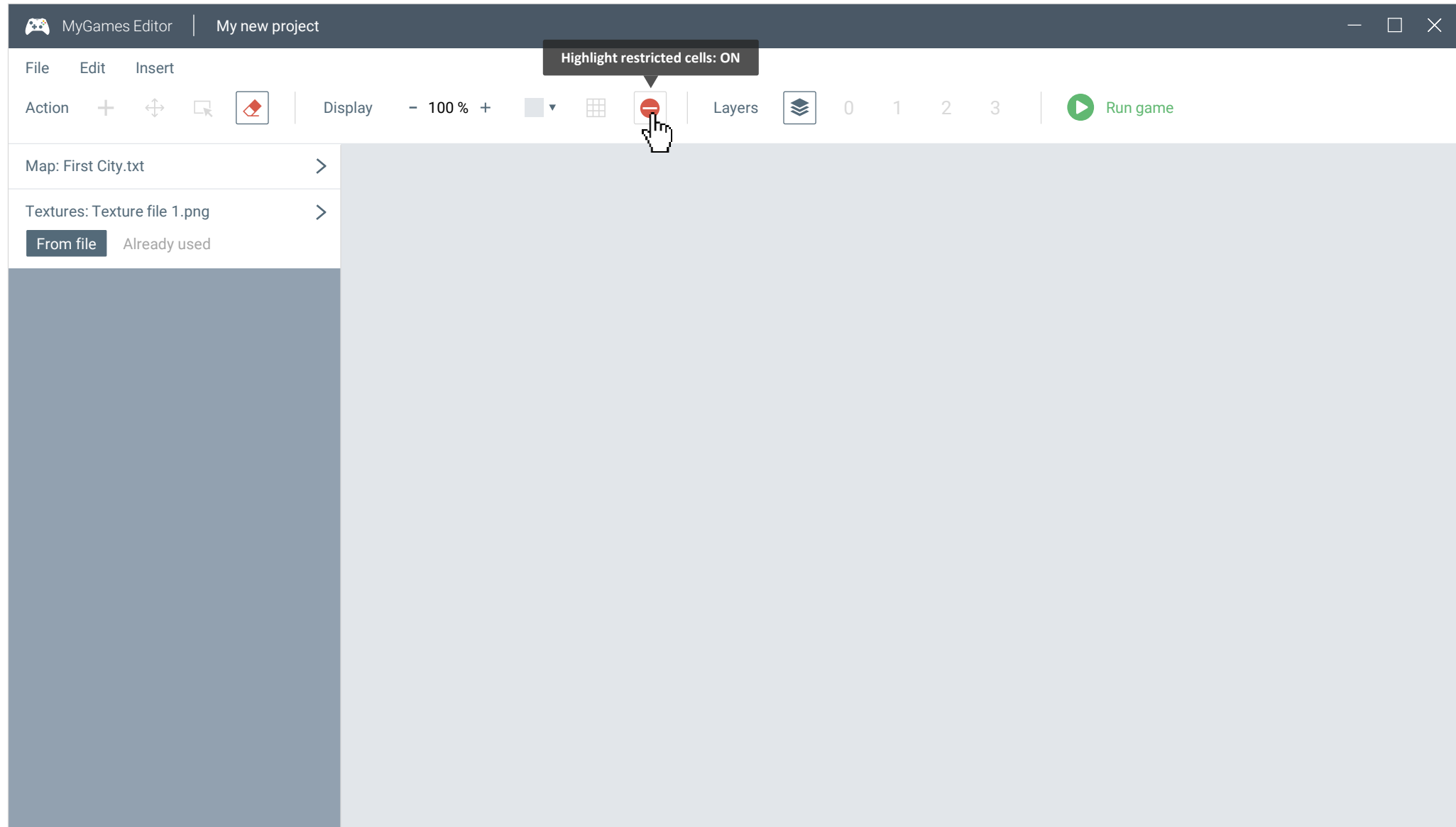
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



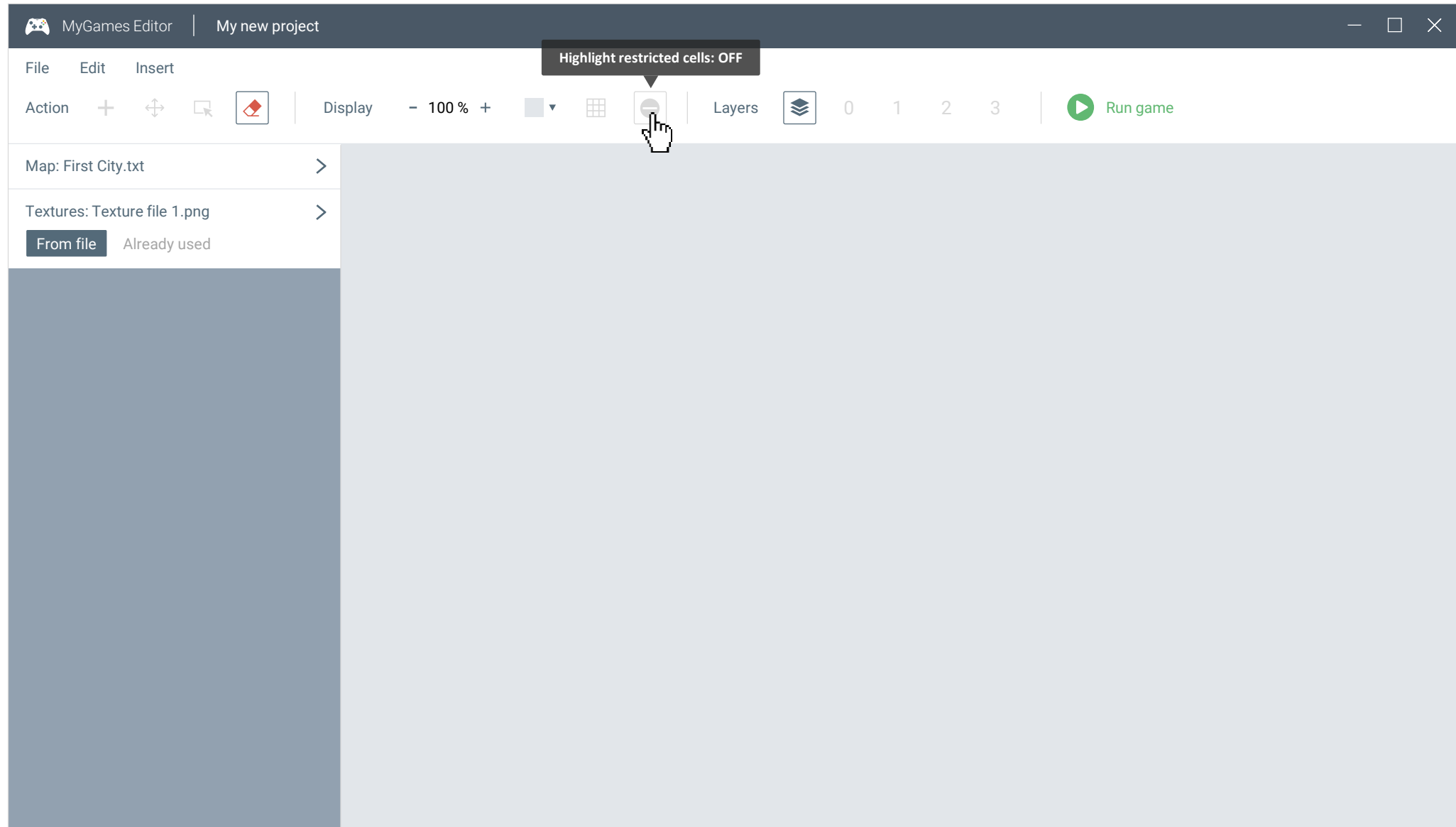
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



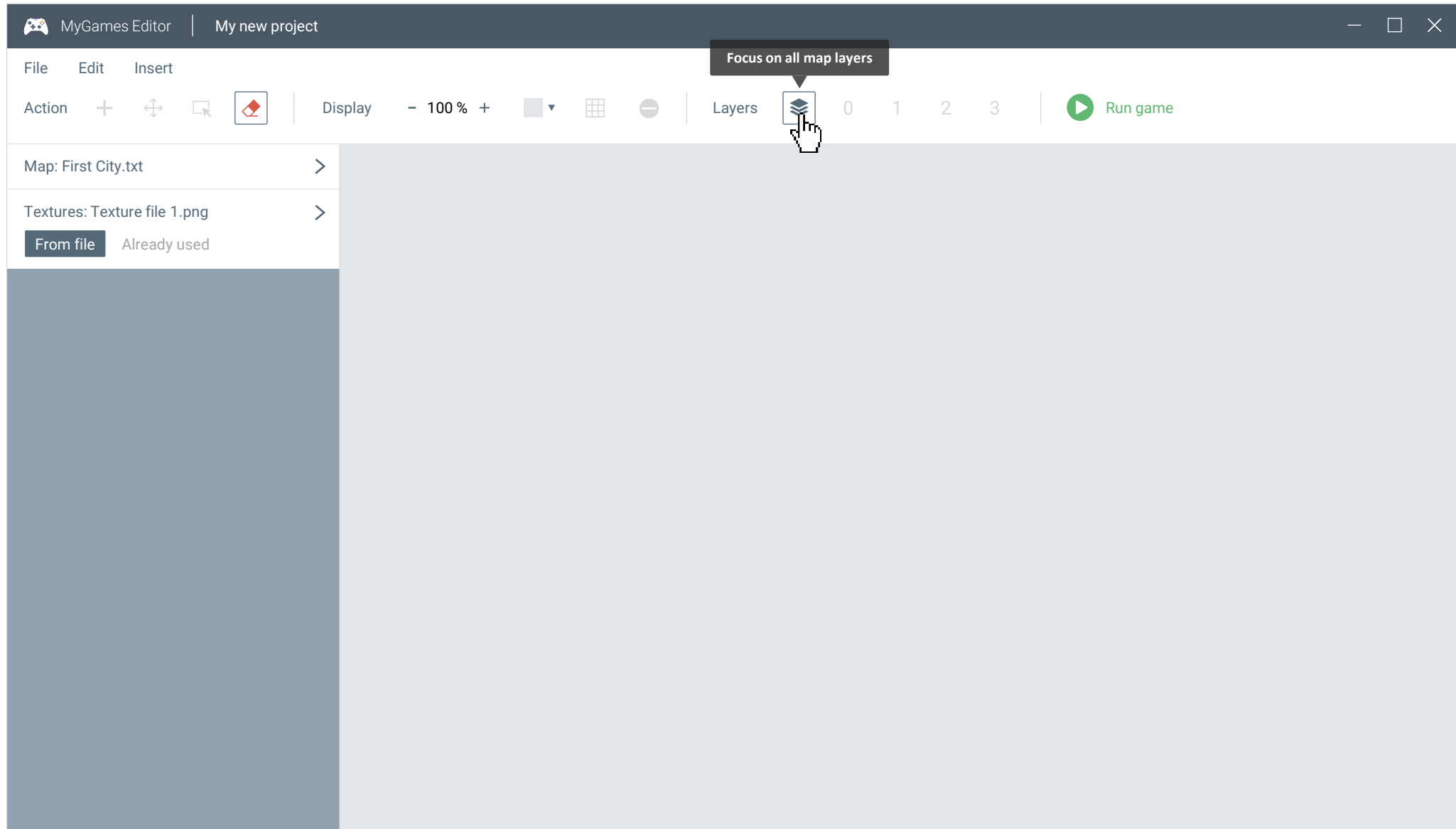
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



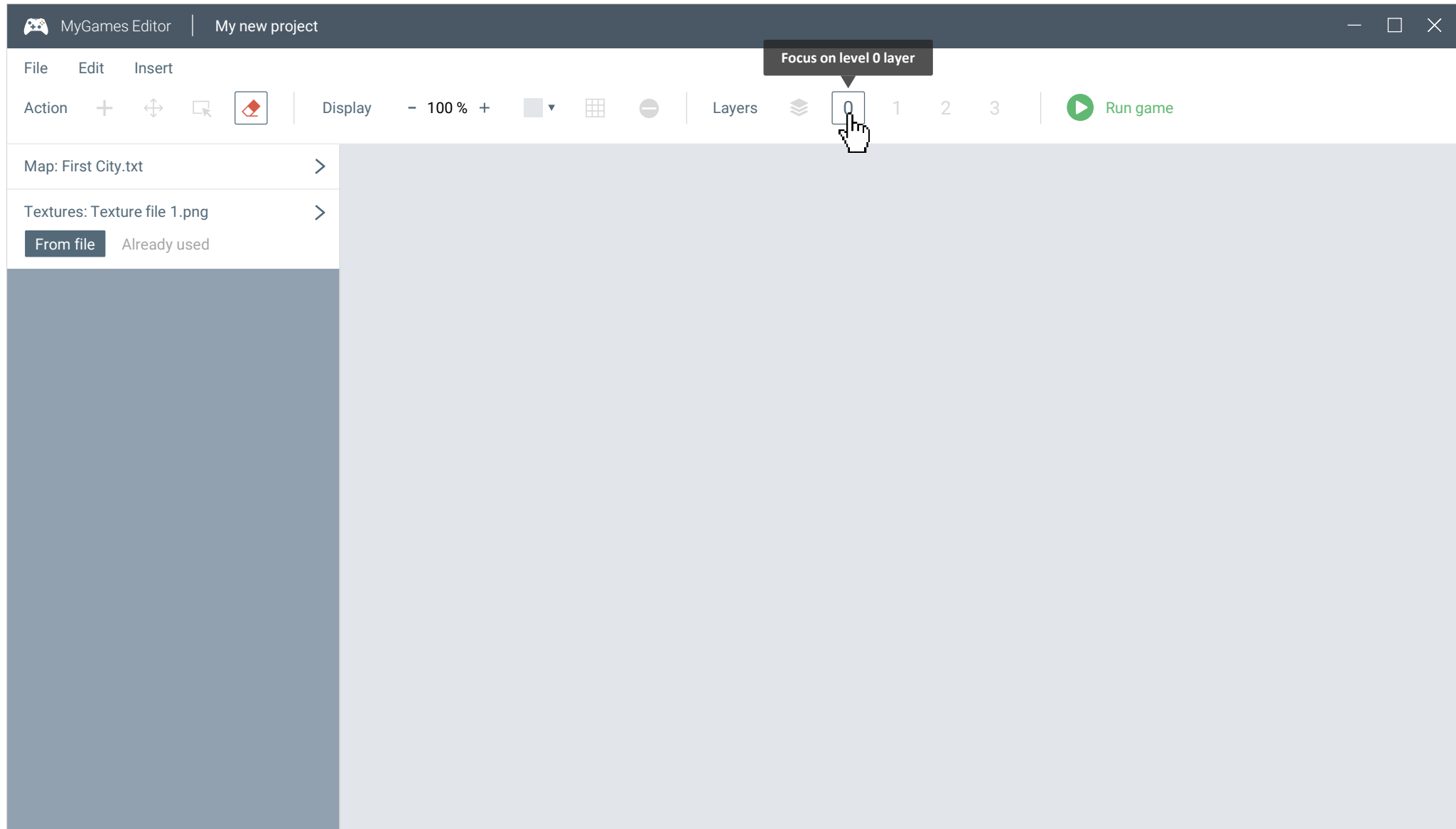
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



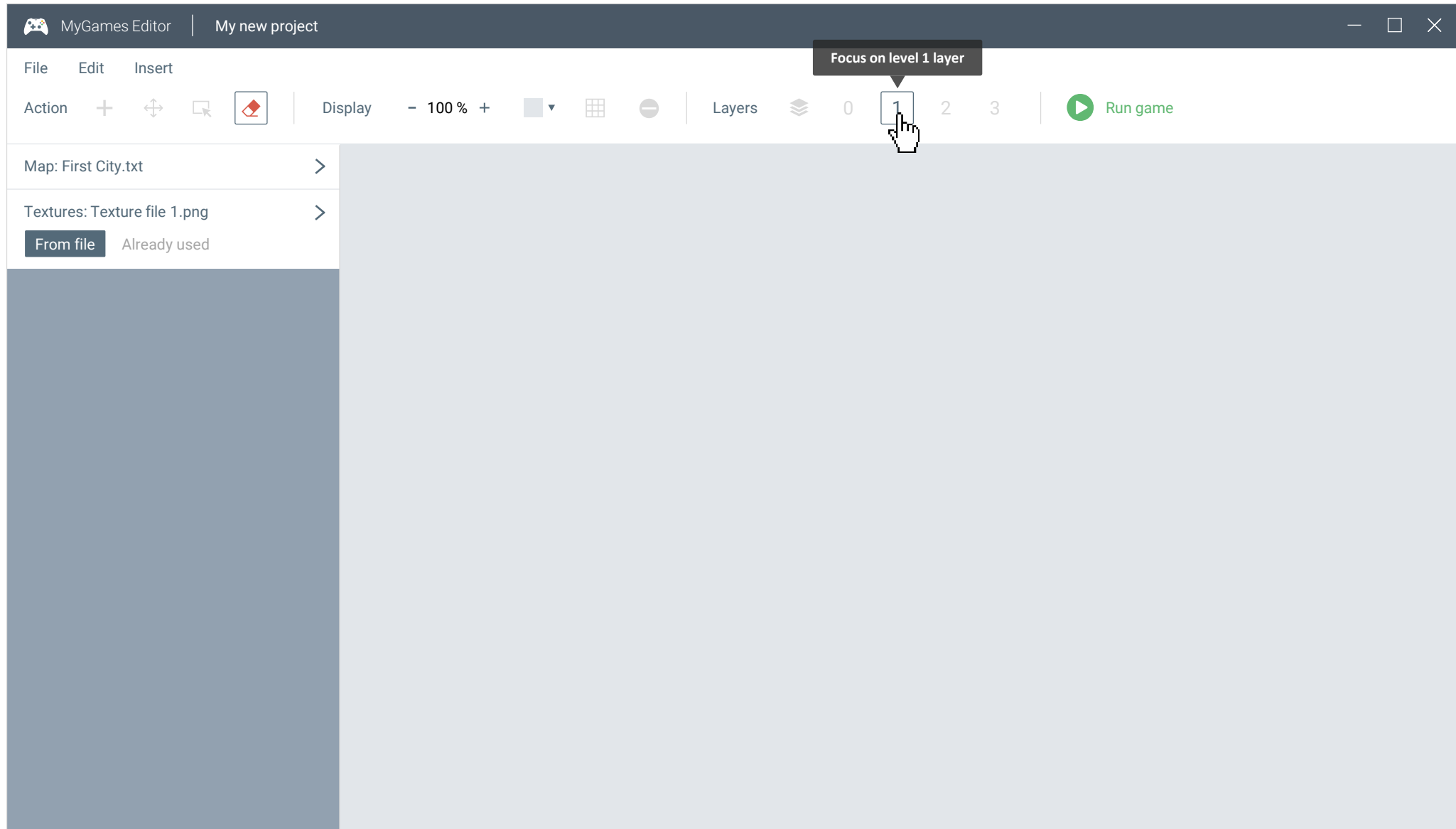
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



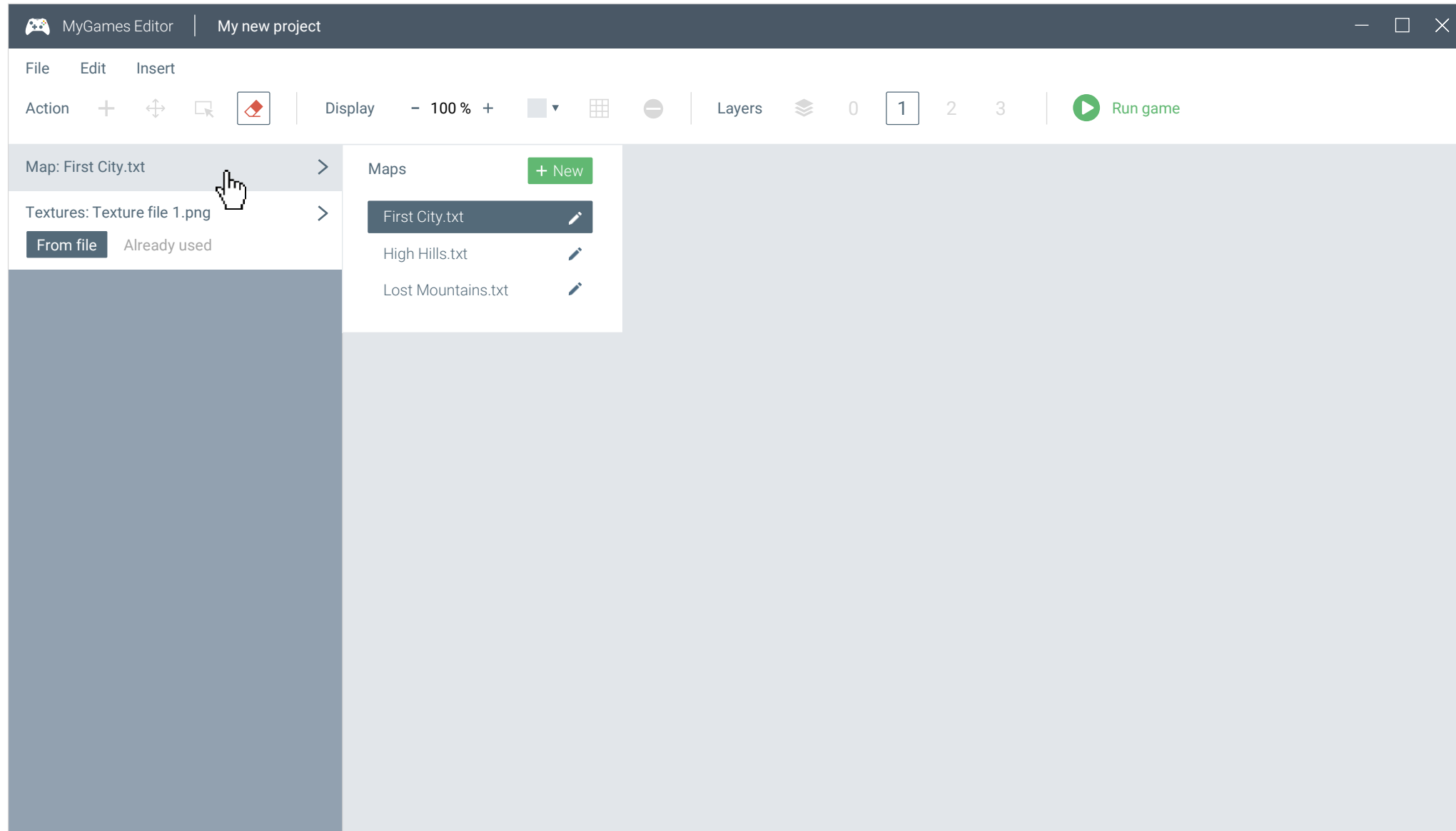
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



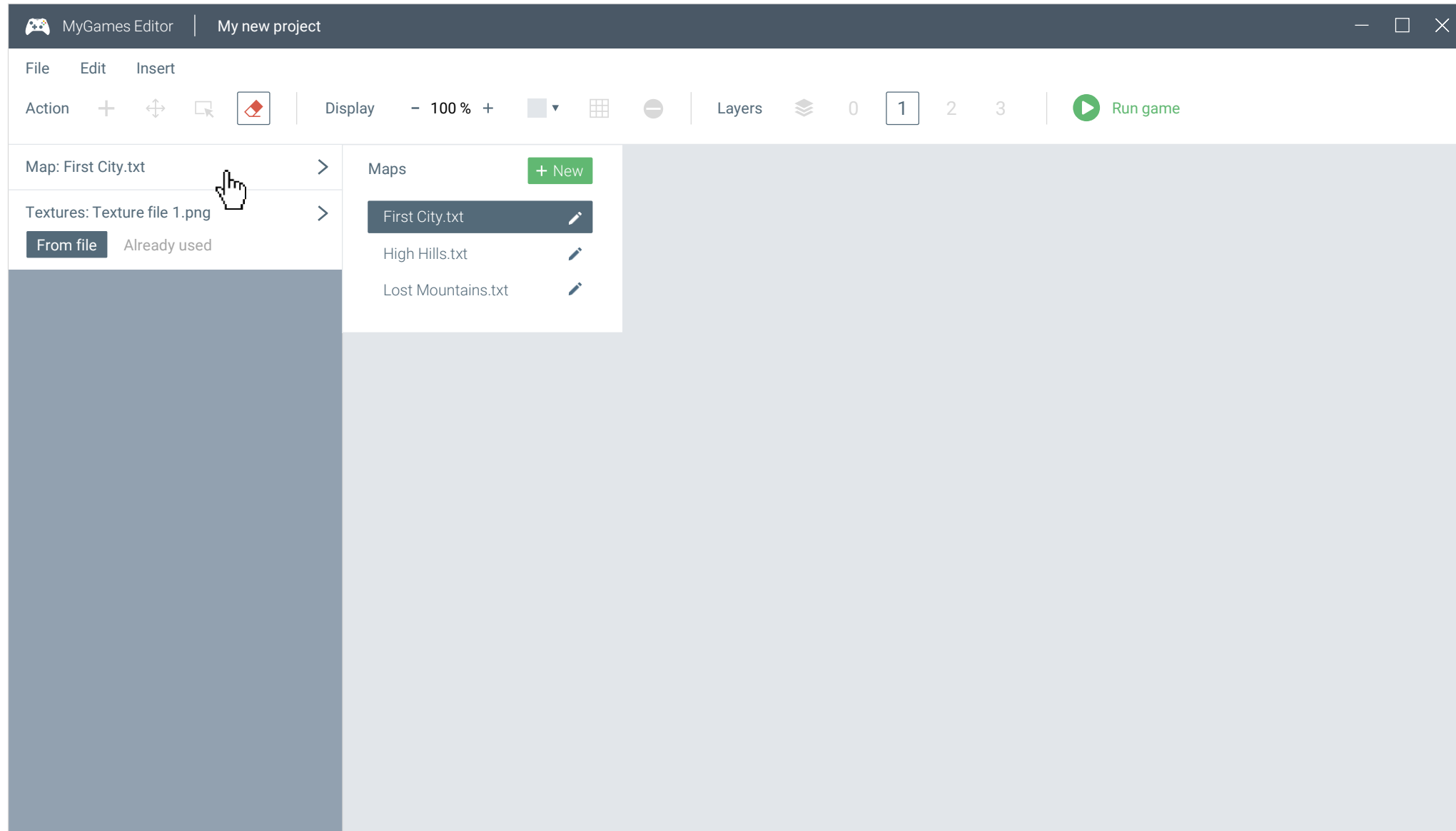
Présentation des boutons dans la barre d'accès rapide



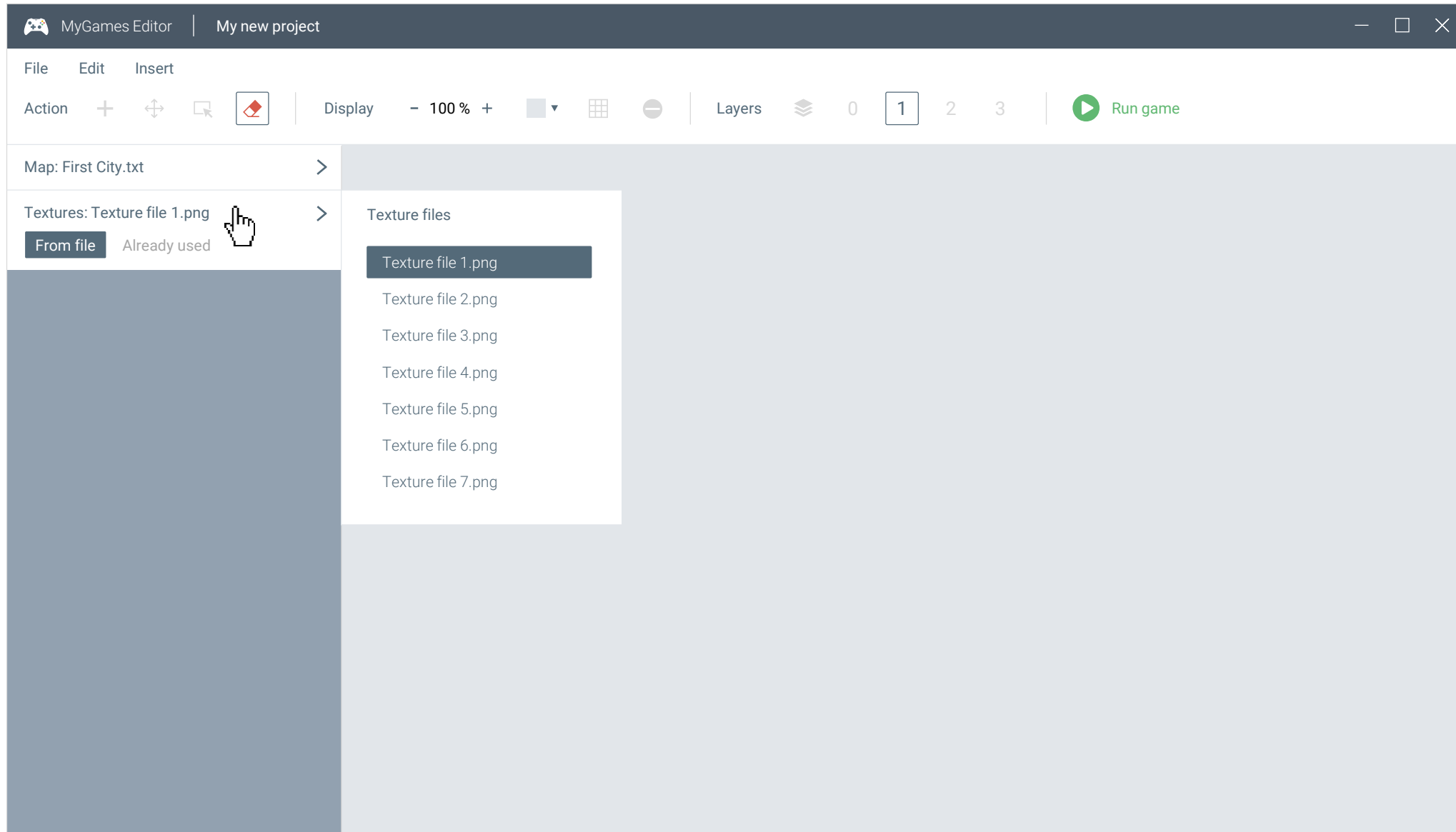
A gauche on aurait une première section pour le choix de la map avec un menu dépliant lorsqu'on clique
Cliquer sur l'icône crayon à côté d'un nom de map ouvrira un pop-in pour éditer le nom et la taille de la map



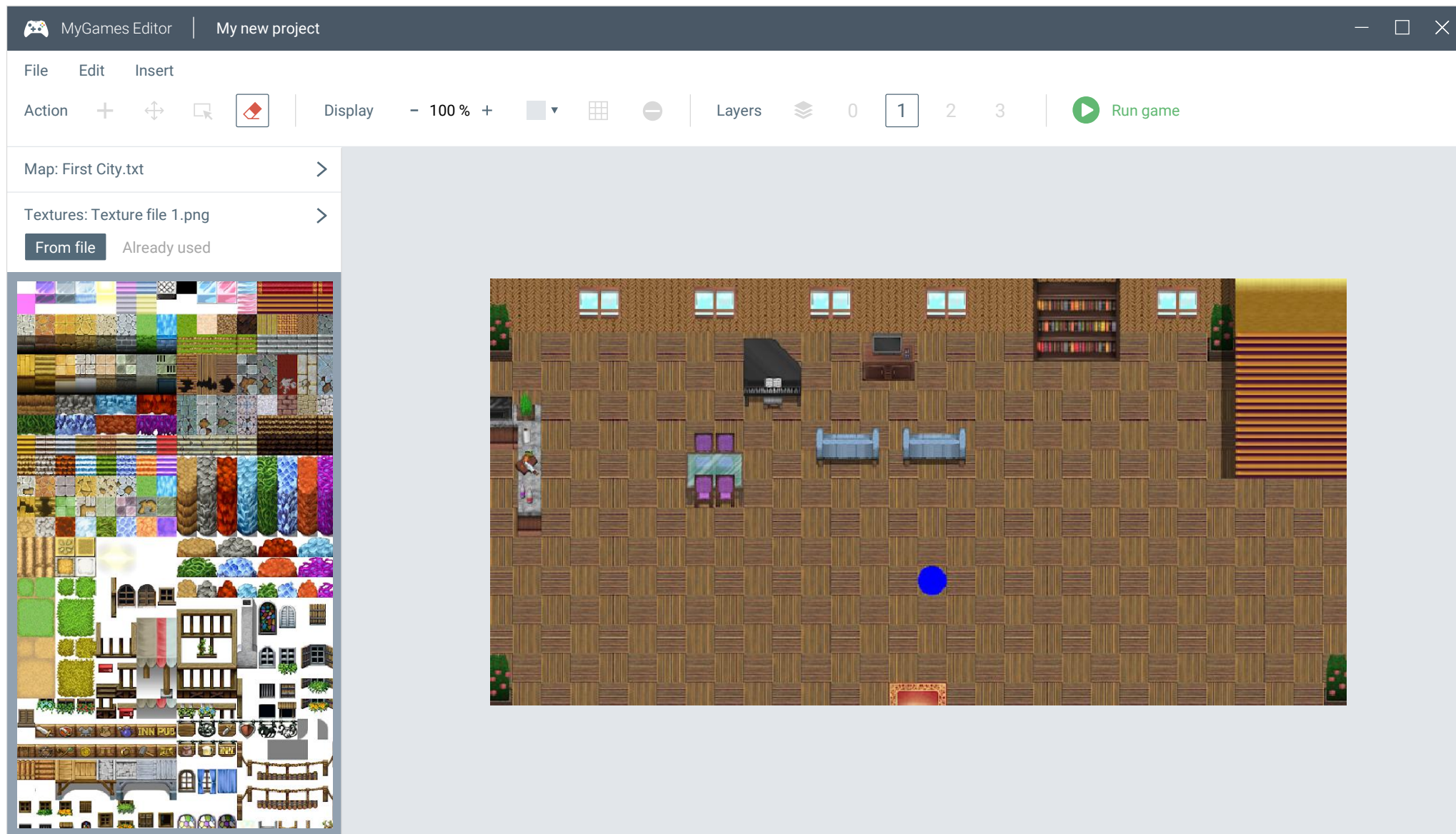
A gauche on aurait une première section pour le choix de la map avec un menu déroulant lorsqu'on clique
Cliquer sur l'icône crayon à côté d'un nom de map ouvrira un pop-in pour éditer le nom et la taille de la map



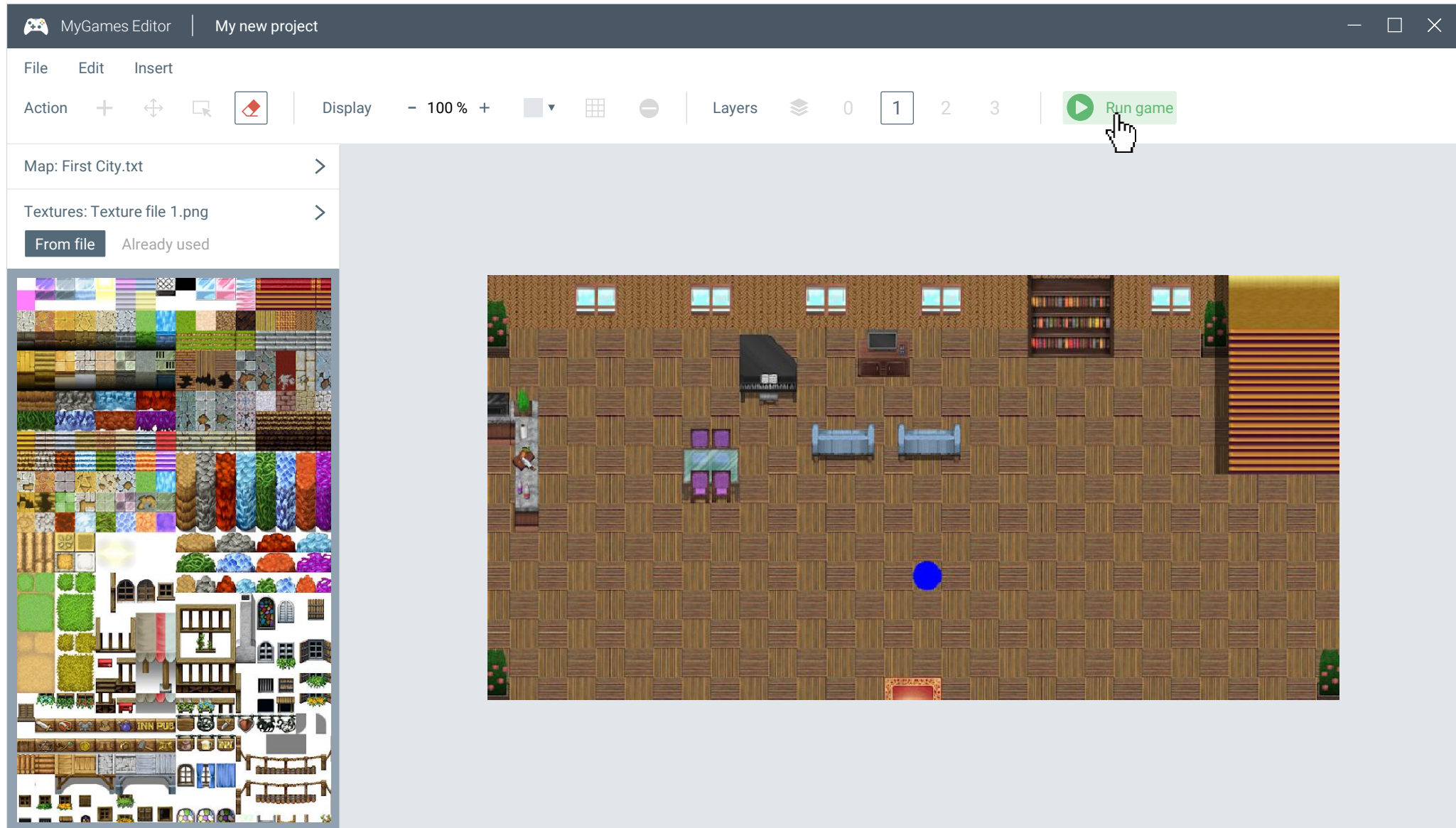
La deuxième section permettrait de choisir un fichier de textures par le même système de menu dépliant (l'aperçu pourra se faire au même endroit que l'affichage de la texture en cours) puis de choisir entre l'affichage du fichier en cours ou les textures déjà utilisées sur la map via un système d'onglets



Une fois qu'on a chargé un fichier de texture et commencé à créer la map voilà à quoi ressemble l'éditeur



Pour tester le jeu on clique ici pour passer en mode « Run »



L'interface de run passerait en mode plein écran et une barre horizontale pourra s'afficher si on passe la souris en haut de l'écran (boutons stop/pause, relancer la simulation et affichage de la map en cours)



MyGames Editor | My new project



Current map: First city.txt

