
Création de Map

Annexe

Par

KARL MONGOSSO
ANTOINE DAFLON



Mathématiques Appliquées et Informatique Numérique
SORBONNE UNIVERSITÉ

JANVIER 2018

COMMENT CRÉER UNE MAP ?

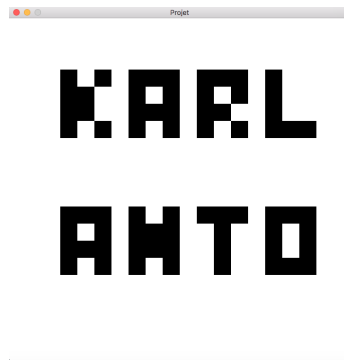


Figure 1: Exemple de map

Il est en effet possible de créer sa propre map dans le jeu Gilet Jaune. Nous vous proposons donc un tutoriel rapide pour vous montrer comment personnaliser votre map.

```
int carte0[20][20]={
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,1,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0},
{0,0,0,1,1,0,0,1,1,1,0,1,1,0,0,1,0,0,0,0},
{0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0},
{0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0},
{0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0},
{0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,1,1,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
};
```

Figure 2: Exemple de grille

L'écran est représenté, dans notre implémentation, à l'aide d'une grille comme ci-dessus. Nous allons donc créer une nouvelle grille qui correspondra à notre fond d'écran et donc la map.

Cette grille sera remplie par des entiers qui correspondront à la couleur de l'écran à la

position de l'entier dans le tableau. Par défaut, il y a 8 couleurs disponibles pour votre création avec les indices suivants :

- white -> 0
- black -> 1
- blue -> 2
- red -> 3
- purple -> 4
- yellow -> 5
- green -> 6
- brown -> 7

Il vous suffit donc de remplacer les valeurs initialisées dans la grille pour changer la map et dessinerla votre. Vous avez donc tous les outils pour créer votre propre map.

Pour aller plus loin, si vous désirez ajouter des couleurs. Il faut d'abord ajouter une image au format .png dans le dossier Images. Ensuite il faut créer la texture de votre couleur. Pour cela, dans le constructeur de la map, il faut ajouter la ligne suivante :

```
nom_de_la_couleur = TextureManager::LoadTexture("Images/nom_du_fichier.png");
```

Finalement, il faut ajouter un cas dans le switch case de la fonction Draw() :

```
case nouvel_indice:  
    TextureManager::Draw(nom_de_la_couleur, src, dest);  
    break;
```

Vous pouvez également rendre le dessin de votre map plus précis en réduisant la taille des carrés de couleur et en agrandissant la grille de la map. Attention tout de même, il faut que la grille de la map soit aux dimensions de l'écran. Dans notre cas, les dimensions de l'écran sont 640x640. Il faut donc que largeur du carré * largeur de la grille = 640 et hauteur du carré * hauteur de la grille = 640. En respectant ces conditions, vous pouvez modifier la taille de la grille¹. Il ne faudra également oublier de modifier les conditions d'arrêt des boucles for dans les fonctions Draw et LoadMap en les remplaçant par les nouvelles dimensions de la grille de la map.

¹Pour modifier les dimensions des carrés de couleur, il faut modifier les lignes dest.w et dest.h

TABLE DES MATIÈRES

Comment créer une map ?	1
	Page