

# Créer un jeu de plateforme

Vous souhaitez vous lancer dans un projet de jeu de plateforme comme les jeux Mario ? Voici les étapes à suivre. Pour chaque étape présentez, j'ajoute le lien vers le tutoriel qui lui est consacré sur notre site GitHub.

## Avant de commencer : L'histoire et l'univers

- Commencez à réfléchir à votre scénario, dans quel univers se déroulera votre jeu : futuriste ? Fantastique ? Historique ? Dans la Jungle ? Dans une ville ?
- N'ayez pour l'instant en tête qu'une idée générale, surtout sur le style de votre personnage principal, des décors et des ennemis rencontrés. Plus tard dans votre projet, vous reviendrez en détails sur ces aspects.

Dans les étapes suivantes du dossier « # Jeu de plateforme » de notre page *github*, vous trouverez les tutoriels organisés de manière à avancer étape par étape dans votre projet de jeu. Suivez les dans l'ordre afin de ne pas « griller » une étape.

- Ce fichier sera mis à jour à mesure que M.Grondin ajoute des tutoriels sur *github*.
- Les lignes qui suivent présentent un résumé de chaque étape :

## Etape 2/ Créer un décor sur Piskel

Résumé :

- Allez sur le site *Piskelapp.com*.
- Vous y construirez des *Tiles*, ce sont des éléments de décor que vous utiliserez pour façonner vos niveaux dans GODOT. Pour commencer, quelques *Tiles* de sol, de ciel et de décors suffisent (voir image de droite)

## Etape 3/ Créer un niveau sur GODOT

Résumé :

- Dans cette étape, nous allons utiliser les *Tiles* que vous avez créé pour construire un décor de niveau.
- Faites un niveau simple pour commencer (créez le sol, par exemple), vous pourrez l' étoffer par la suite.

## Etape 4/ Coder le Personnage Joueur

Résumé :

- Nous allons à présent ajouter un « PJ » ou Personnage Joueur, que le joueur devant son écran pourra diriger grâce à son clavier d'ordinateur.
- Pour l'instant ce personnage ne sera pas « animé », c'est-à-dire que son image restera la même quand il se déplace, saute, ou attend. Nous verrons ces animations plus tard.

## Etape 5/ Créer des sprites de personnage

Résumé :

- Votre personnage n'est qu'une image fixe, afin de l'animer, vous allez retourner dans ce tutoriel sur le site web *Piskelapp* afin de dessiner toutes les images qui serviront à ses différentes animations.

## Etape 6/ Coder l'animation de votre personnage

Résumé :

- Grâce aux *Spritesheet* que vous avez dessiné à l'étape 5, vous allez désormais ajouter des lignes de code pour « l'animer ».
- Votre personnage « bougera » désormais, son image s'adaptant à ses actions (marcher, sauter, attendre...)