

PICO PARK



Réaliser par :

**Aachabi
Mohammed
Daghmoumi
Marouan**

Encadrer par :

Mr . lotfi aachak

Mrs.Ikram ben abdel ouahab

Step 1

Creation de projet

```
D:\>cocos new picopark -l cpp
```

Creation de projet picopark

```
C:\Users\iyadd>cd C:\Users\iyadd\tutogame\proj.win32
```

```
C:\Users\iyadd\tutogame\proj.win32>
```

Acceder au dossier puis à (proj.win32)

```
C:\Users\iyadd\tutogame\proj.win32>cmake .. -G "Visual Studio 17 2022" -Awin32
```

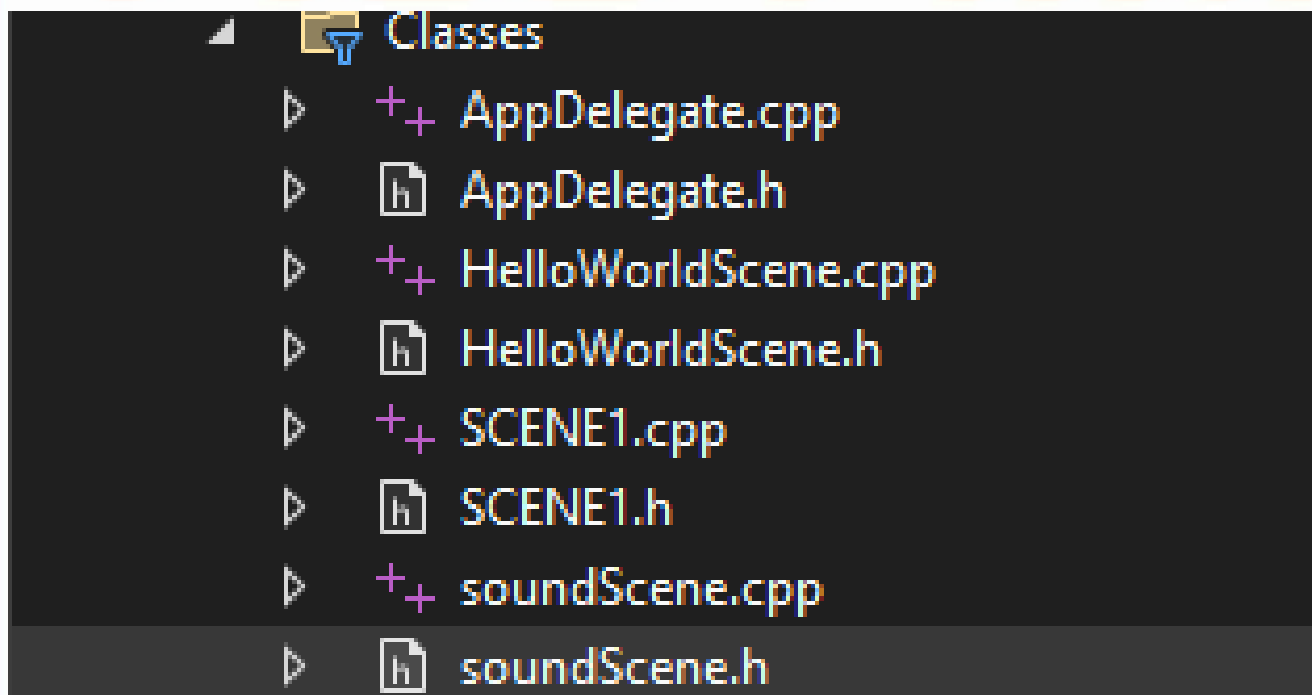
Cmake

Step2

Les scenes

On a scenes principal :

PICO PARK



Step3

Démarrage de la jeux

On click sur

▶ Débogueur Windows local ▾

Résultat



On a 3 Button cliquable :

NEW GAME

OPTIONS

EXIT

Réaliser dans le code source «HelloWorldScene.cpp »

Step 4

THE GAME

HelloWorldScene.h

```
class HelloWorld : public cocos2d::Layer
{
public:
    static cocos2d::Scene* createScene();
    virtual bool init();
    //a selector one
    void menuCloseCallback(cocos2d::Ref* pSender);

    CREATE_FUNC(HelloWorld);
    cocos2d::Sprite* menuback;
    cocos2d::Menu* menu1;
    //menu
    void play(Ref* pSender);
    void exit(Ref* pSender);
    void sound(Ref* pSender);
    void imgbutton(Ref* psender);
};
```

Dans cette code source on declare notre class «HelloWorld »

, après creation de class on cree notre menu «menuCloseCallback »

Et aussi les fonction des buttom (play, exit et sound)

***ALORS QUE DANS EN GENERALE LES CODE SOURCE QUE CE TERMINE
AVEC { .h }***

ON CREE LA CLASS ET LES ELEMENT DE SCENE

HelloWorldScene.cpp

```
#include "HelloWorldScene.h"
#include "cocos2d.h"
#include "SCENE1.h" //pour switcher vers
#include "AudioEngine.h" //biblio pour importer les audio
#include "soundScene.h" //pour pouvoir switcher vers sound
USING_NS_CC;
```

On déclare les biblio pour l'utiliser

```
menuback = Sprite::create("menubackground.png");
menuback->setPosition(Point((visibleSize.width / 2) + origin.x, (visibleSize.height / 2) + origin.y));
menuback->setScale(0.125);
```

Notre background et leur position

```
auto start_button = Sprite::create("newgame.png");
auto start_button_selected = Sprite::create("newgame.png");
MenuItemImage* menu_play = MenuItemImage::create();
menu_play->setNormalImage(start_button);
menu_play->setSelectedImage(start_button_selected);
menu_play->setCallback(CC_CALLBACK_1(HelloWorld::play, this));
menu->addChild(menu_play, 4);
```

Création de buttom play

La même chose pour les autre élément

```
menu_play->setPosition(Point(visibleSize.width / 2, (visibleSize.height / 2)+50 ));
sound_play->setPosition(Point(visibleSize.width / 2, (visibleSize.height / 2)));
menu_exit->setPosition(Point(visibleSize.width / 2, (visibleSize.height / 2)-50));
```

Leurs position dans la menu

```
// music
cocos2d::AudioEngine::preload("music.mp3"); //upload de notre music mp3
cocos2d::AudioEngine::play2d("music.mp3", true); //PLAY MUSIC
```

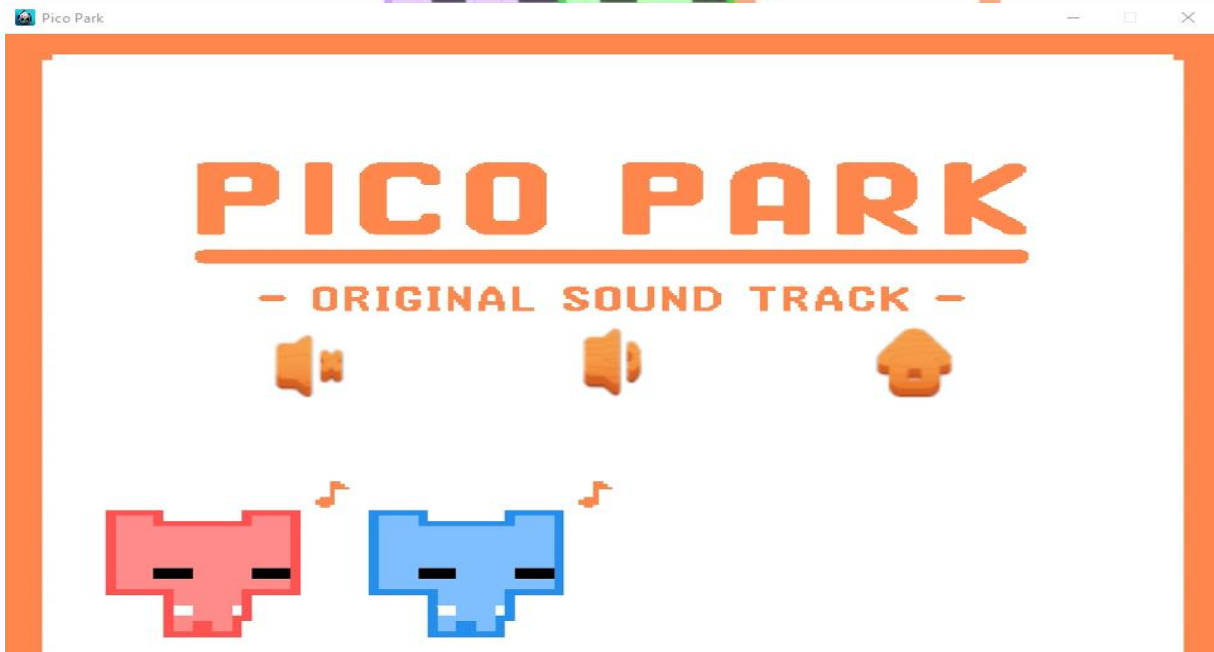
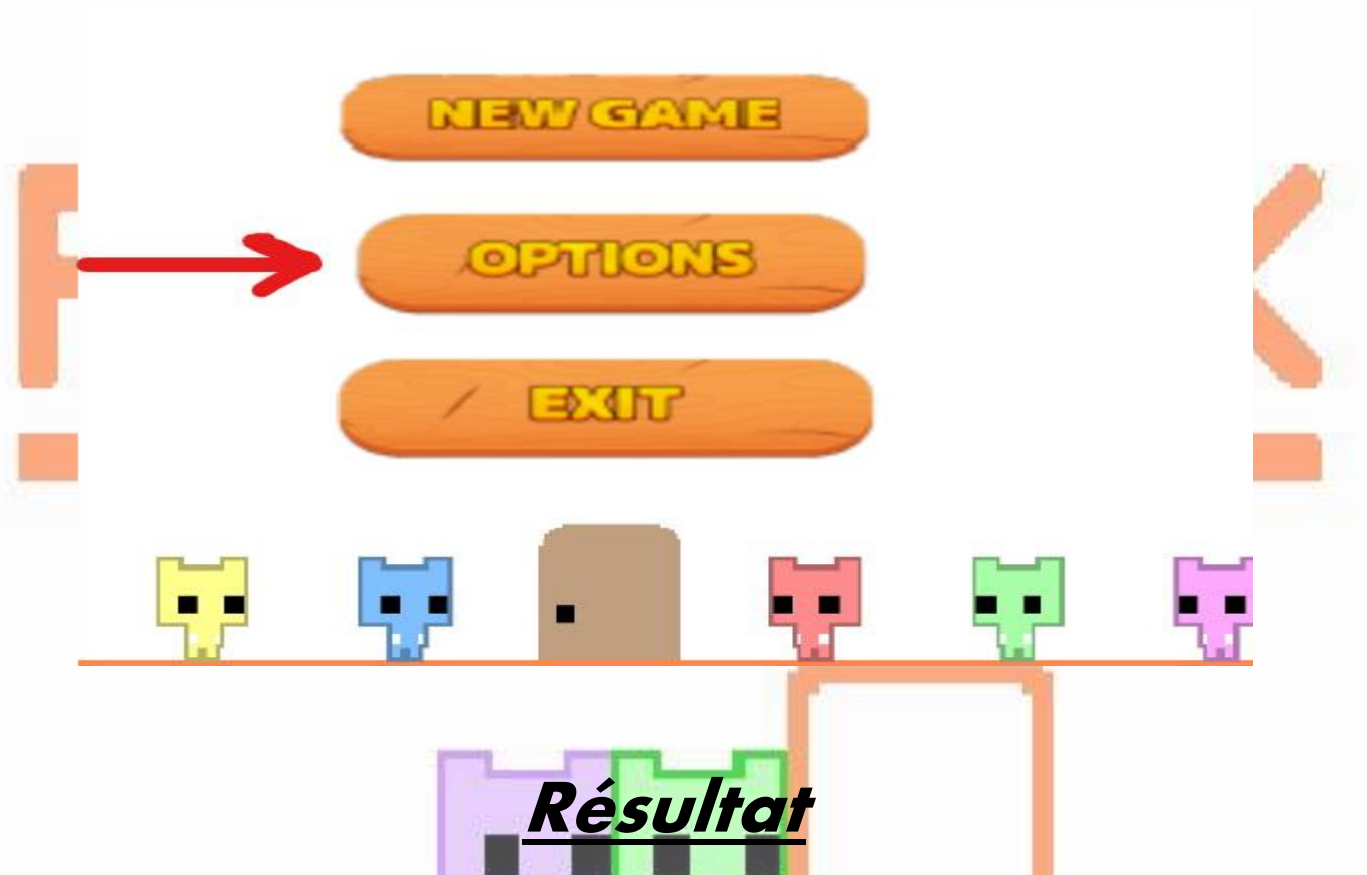
Création de la music

```
//implemetation des fcts creees :
void HelloWorld::play(cocos2d::Ref* PSender) {
    CCLOG("PLAY"); //affichage de play
    //fct en cliquant sur play, on switch vers scene 1
    auto scenel = SCENE1::createScene();
    Director::getInstance()->pushScene(TransitionSplitCols::create(1, scenel)); //la scene qu on veut y switch vers
}
```

Les fonction par exemple si on click sur play on switch vers scene 1

SoundScene

Si on click sur options on switch vers SoundScene



On a 3 Botton MUTE , MUSIC ET BACKHOME

SoundScene.h

```
class soundScene : public cocos2d::Layer
{
public:
    static cocos2d::Scene* createScene();
    virtual bool init();
    //a selector one
    void menuCloseCallback(cocos2d::Ref* pSender);

    CREATE_FUNC(soundScene);
    cocos2d::Sprite* menuback;
    cocos2d::Menu* menu1;
    //menu items
    void sound2(Ref* pSender);
    void music(Ref* pSender);
    void goback(Ref* pSender);
};
```

***On cree class «SoundScene »
Avec declaration des fonction suivantes***

Sound2 (MUTE)

Music (START LA MUSIC)

Goback (BACKHOME)

SoundScene.cpp

```
menuback = Sprite::create("soundbackground.png");  
menuback->setPosition(Point((visibleSize.width / 2) + origin.x, (visibleSize.height / 2) + origin.y));  
menuback->setScale(0.125);
```

Background est ça position

```
auto sound_button = Sprite::create("soundon.png");  
auto sound_button_selected = Sprite::create("soundon.png");  
MenuItemImage* menu_sound = MenuItemImage::create();  
menu_sound->setNormalImage(sound_button);  
menu_sound->setSelectedImage(sound_button_selected);  
menu_sound->setCallback(CC_CALLBACK_1(soundScene::sound2, this));  
  
menu->addChild(menu_sound, 4);  
  
menu_sound->setPosition(Point(visibleSize.width / 2, (visibleSize.height / 2)));
```

***Création de Buttom Sound est ça position.
La même chose pour les autres éléments***

```
void soundScene::music(cocos2d::Ref* pSender)  
{  
    CCLOG("MUSIC");  
    cocos2d::AudioEngine::stopAll();  
}
```

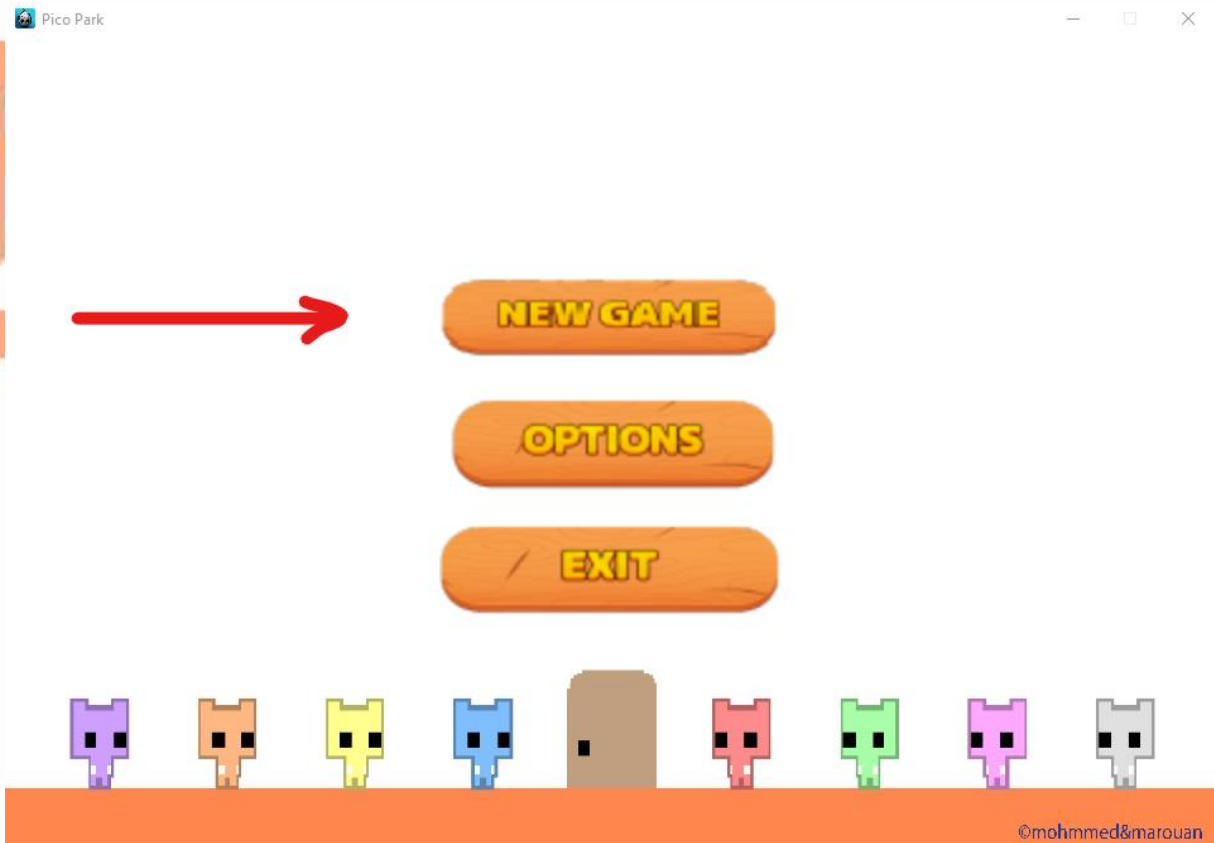
La fonction qui arrête la music

```
void soundScene::goback(cocos2d::Ref* pSender)  
{  
    CCLOG("GOBACK");  
    //fct en cliquant sur play, on switch vers  
    Director::getInstance()->popScene();  
}
```

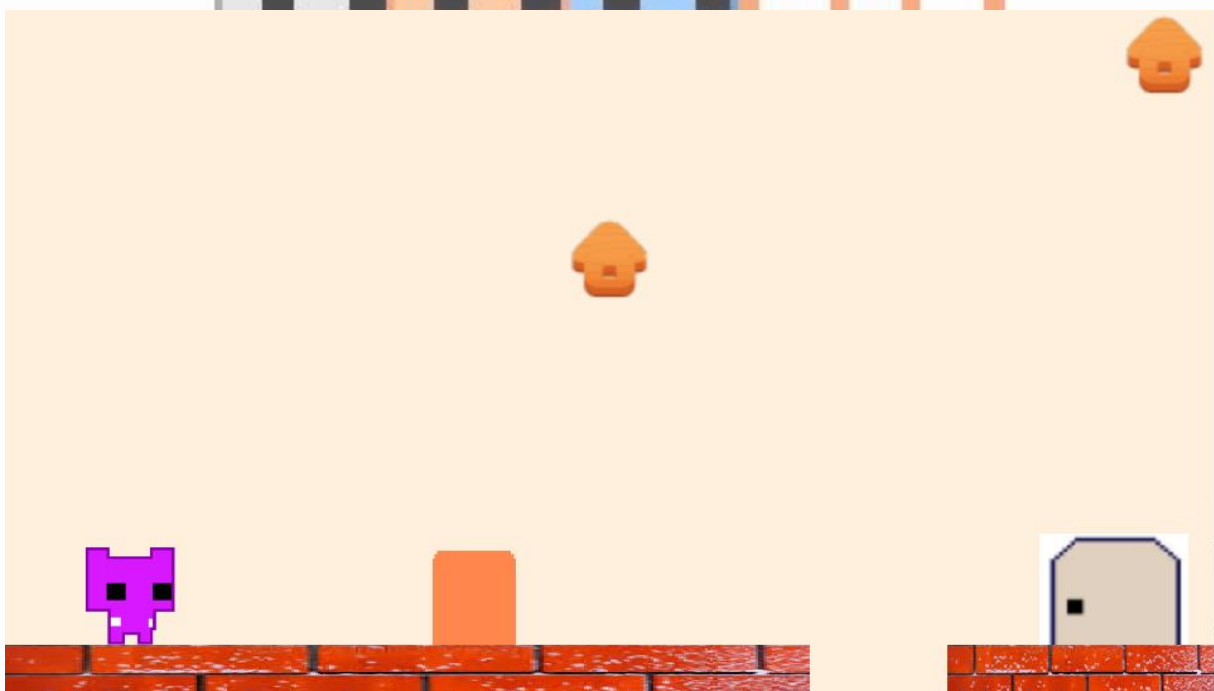
***La fonction qui nous permet switch vers la
scène dernier «HelloWorldscene »***

SCENE₁

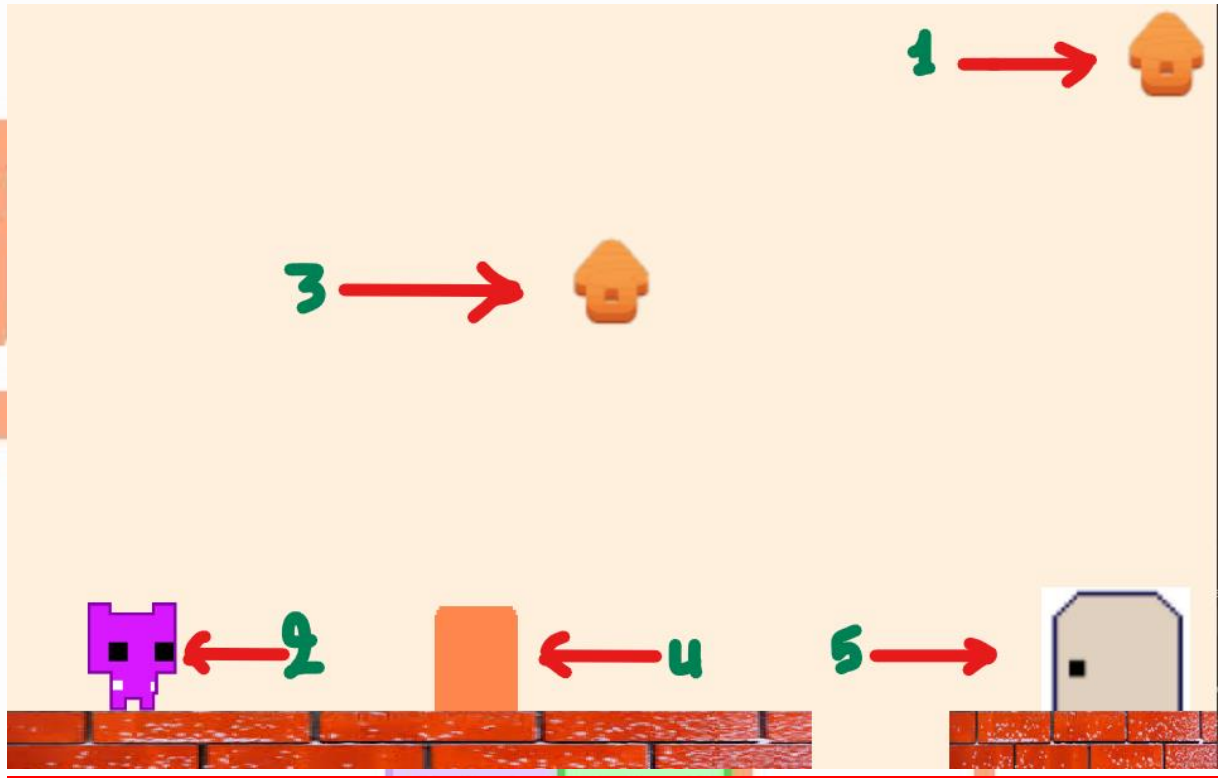
On switch vers SCENE₁ si on click sur le botton « NEW GAME »



Resultat :



SCENE₁



1. Goback :

Permet retour on arrier

2. Player :

Notre joueur

3. Obstacle 1

4. Obstacle 2

5. The door :

Pour passer a level 2

SCENE₂

PICO PARK

