

Créer un éditeur de map

Antoine BRIOTTET et Anthony BRIOT

INSTALLATION

Pour créer notre propre éditeur de map, nous avons utilisés le C# sous VisualStudio ainsi que le framework XNA.

Pour compiler le programme, vous allez devoir installer VisualStudio2017 ainsi que les add-ons C#.

Téléchargez une version modifiée de XNA Game Studio, qui est un ensemble d'installateurs permettant d'ajouter XNA à Visual Studio.

<http://files.flatredball.com/content/XnaInstall/XnaForVS2017.zip>

Après le téléchargement, décompressez le fichier XNAForVS2017.zip.

Le dossier décompressé contient 4 dossiers. Chacun contient un exécutable. Veuillez les exécuter dans l'ordre :

DirectX\DXSETUP.exe

XNA Framework 4.0 Redistribution\XNA Framework 4.0 Redist.msi

XNA Game Studio 4.0 Platform Tools\XNA Game Studio Platform Tools.msi

XNA Game Studio 4.0 Shared\XNA Game Studio Shared.mxi

Double-cliquez sur XNA Game Studio 4.0.vsix.

Vérifiez que votre version de Visual Studio est sélectionnée

Si vous recevez un message indiquant « Les extensions suivantes ne sont pas compatibles avec Visual Studio 2017 », cliquez sur Oui. L'installation fonctionnera toujours.

Créez un nouveau dossier : C: \ Program Files (x86) \ Microsoft Visual Studio \ 2017 \ Communauté \ MSBuild \ Microsoft \ XNA Game Studio

Copier tout ou créer un lien symbolique à partir de

C: \ Program Files (x86) \ MSBuild \ Microsoft \ XNA Game Studio pour

C: \ Program Files (x86) \ Microsoft Visual Studio \ 2017 \ Communauté \ MSBuild \ Microsoft \ XNA Game Studio

Notez que si vous utilisez une version différente de Visual Studio, vous devez copier les fichiers à l'emplacement approprié. Par exemple, pour les entreprises, copiez les fichiers dans C: \ Program Files (x86) \ Microsoft Visual Studio \ 2017 \ Entreprise \ MSBuild \ Microsoft \ XNA Game Studio.

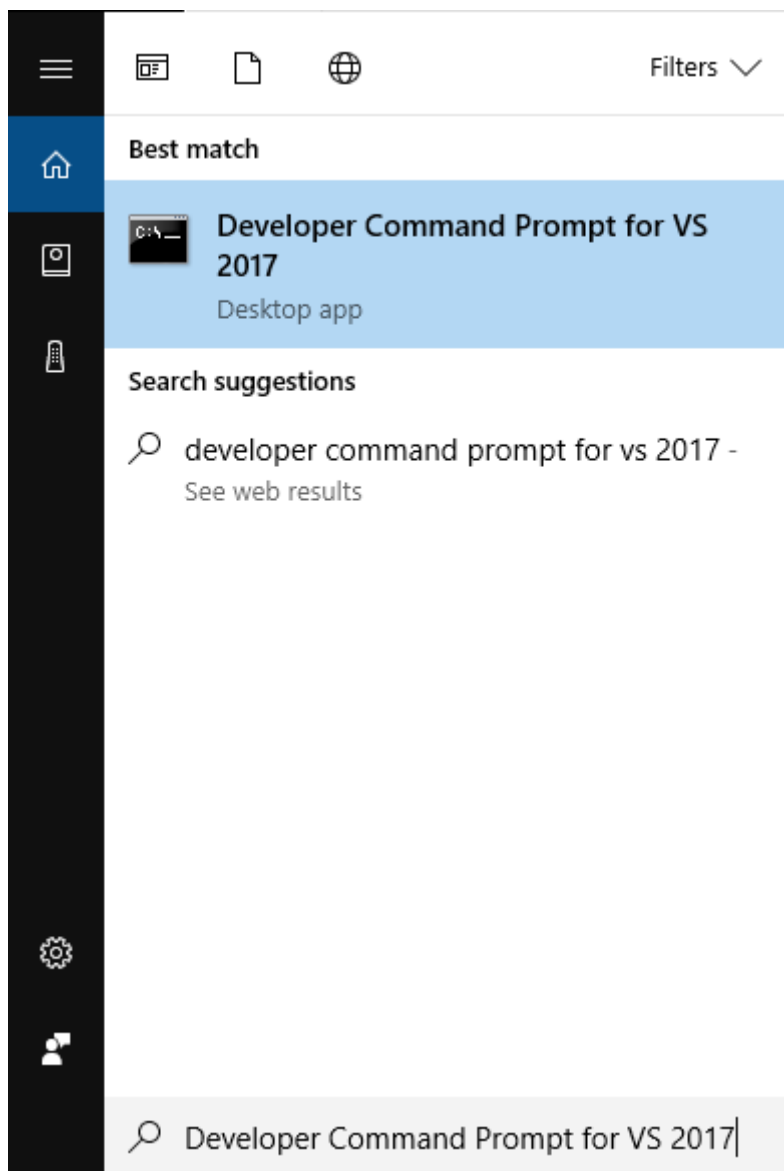
Notez que si votre Visual Studio est installé dans un répertoire différent, vous devrez copier les fichiers dans le dossier Program Files du répertoire approprié.

Facultatif: pour les versions automatisées de TeamCity, copiez également vers

C: \ Fichiers de programme (x86) \ Microsoft Visual Studio \ 2017 \ Outils de compilation \ MSBuild \ Microsoft \ XNA Game Studio

Ouvrez le menu de démarrage et recherchez l'invite de commande du développeur pour VS 2017.

Faites un clic droit sur le résultat et sélectionnez «Exécuter en tant qu'administrateur».



Exécutez le code suivant: (cela ajoutera la nouvelle version de Microsoft.Build et Microsoft.Build.Framework au Global Assembly Cache). Remarque: vous devrez ajuster votre dossier si votre Visual Studio est installé sur un autre répertoire (tel que le lecteur D).

```
1 cd C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio\2017\Community\MSBuild\15.0\Bin
2 gacutil /i Microsoft.Build.Framework.dll
3 gacutil /i Microsoft.Build.dll
```

COMPILER

Ouvrir le fichier WindowsGame1 puis la solution WindowsGame1.sln

Si jamais il y a un soucis, dans le fichier form1.designer.cs modifier la ligne correspondant à la première ici, par la deuxième.

```
this.tileDisplay1 = new TileMapEditor.TileDisplay()
```

```
this.tileDisplay1 = new TileMapEditor.TileDisplay(this.editor1)
```

EXECUTABLE

Pour ouvrir l'exécutable, ouvrir le dossier release et double-cliquez sur TileMapEditor.

TUTORIEL – UTILISATION DU LOGICIEL

A gauche se trouve ce qui deviendra votre TileMap, à droite se trouve le Tileset avec quelques assets.

Vous pouvez sélectionner un OU plusieurs éléments en cliquant OU en maintenant le clique gauche pour étirer le cadre former par votre curseur de souris. Vous pouvez ensuite cliquer sur la TileMap à gauche, pour coller votre sélection.

Vous pouvez également charger une map en vous rendant dans fichier->Ouvrir Map puis en allant dans le dossier Release\Load.

Vous pouvez également sauvegarder une map en vous rendant dans fichier->Enregistrer.

