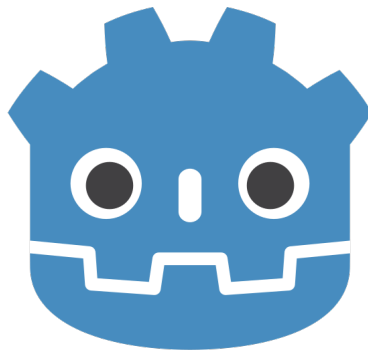


BO - HUB

B-INN-000

Godot

Make a simple top down !



Godot



- The totality of your source files, except all useless files (binary, temp files, obj files,...), must be included in your delivery.
- All the bonus files (including a potential specific Makefile) should be in a directory named *bonus*.
- Error messages have to be written on the error output, and the program should then exit with the 84 error code (0 if there is no error).

Ignorez le message au dessus j'arrive pas à m'en débarrasser.

Godot est un moteur de jeu open source assez récent qui ne cessent de s'améliorer (surtout depuis que unity a décidé de faire de la merde).

Il se caractérise par sa simplicité d'utilisation, sa rapidité et son poids (sérieux le moteur entier fais a peine un demi giga) ce qui en fait un moteur idéal pour faire des jeux simples et rapidement, comme en game jam par exemple.

Pour ce Workshop, on va s'essayer au moteur en faisant un jeu de type top-down avec un personnage qui bouge avec des animations de marche, une map avec des collisions, et des projectiles a tirer.

LE PLAYER



Comme je suis un mec sympa voici le lien du tutoriel de la documentation officielle pour un faire un jeu 2D simple, c'est un bon point de départ https://docs.godotengine.org/fr/4.x/getting_started/first_2d_game/index.html#.

CREER UN NOEUD CORRESPONDANT AU PLAYER

Dans godot, une scène, un joueur, une map, un caillou, une arme ou tout autre objet est considéré comment un noeud (que je vais appeler node) (équivalent au gameObject d'unity) vous pouvez associer des script ou d'autres node a ces node et c'est grâce a eux que vous pourrez faire un jeu qui ressemble à quelque chose.



Pour le player cherchez un type de node adapté qui gère la physique dans lequel vous pourrez ajouter un node pour le sprite et un autre pour les collisions.

FAIRE BOUGER LE PLAYER

Une fois le squelette de votre player terminé, il faut maintenant lui attacher un script, c'est la que vous commencerez a coder avec le langage de scripting de godot, le gdscrip (qui est globalement un python glorifié avec quelques fonction utiles).



Essayez de chercher comment faire par vous même, avec la doc officielle ou avec des tutoriels youtube

ANIMER LE PLAYER

Maintenant que le joueur bouge il faut lui donner vie en lui donnant des animations ! Godot possède un système très simple pour ça je vous laisse chercher comment faire



LA MAP

IMPORTER UN TILESET

Il est temps de donner à notre player un endroit où bouger. Commençons par importer les décors et les différents blocs qu'on va utiliser pour créer la map.

CRÉER UNE MAP DE JEU

Maintenant que le tileset est prêt, il est temps d'être créatif, faites ce que vous voulez avec votre tileset fraîchement importé !

AJOUTER DES MURS

C'est bien de rajouter des décors mais, il faudrait éviter que le joueur les traverse, ajoutez des collisions aux endroits souhaités.

FAIRE EN SORTE QUE LE JOUEUR SE PRENNENT LES MURS

Comme votre joueur n'est pas un fantôme, il faut faire interagir les murs que vous venez de poser avec le joueur, ajoutez une collision au joueur et utilisez le pouvoir du scripting pour le faire s'arrêter quand il cogne un mur.



LES PROJECTILES

CREER UNE SCENE POUR LES PROJECTILES

Tout comme le player, le projectile à besoin d'un squelette qu'on va pouvoir réutiliser a volonté (équivalent d'un prefab sur unity)

FAIRE BOUGER LE PROJECTILE

Par définition un projectile ça bouge, essayez de le faire bougez en ligne droite.

PERMETTRE AU JOUEUR DE TIRER

Maintenant essayez de lier le projectile que vous avez créé avec votre player et faites le tirer !

DÉTRUIRE LES PROJECTILES

Comme le joueur les projectiles sont pas fantôme essayez de les faire s'autodétruire quand ils on touché leur cible ou un mur.



BONUS

Vous avez fini le workshop ! Bravo ! vous avez maintenant de solides bases pour faire des jeux sur godot

S'il vous reste du temps ou que vous avez envie de pousser ce projet plus loin. essayez de faire un ennemi pour votre player qui s'ennuie à tirer dans le vide, il pourrait avoir une barre de vie, et pourrait lui aussi tirer des projectiles ou faire un type d'armes complètement différent ! c'est à votre imagination de prendre le relais.