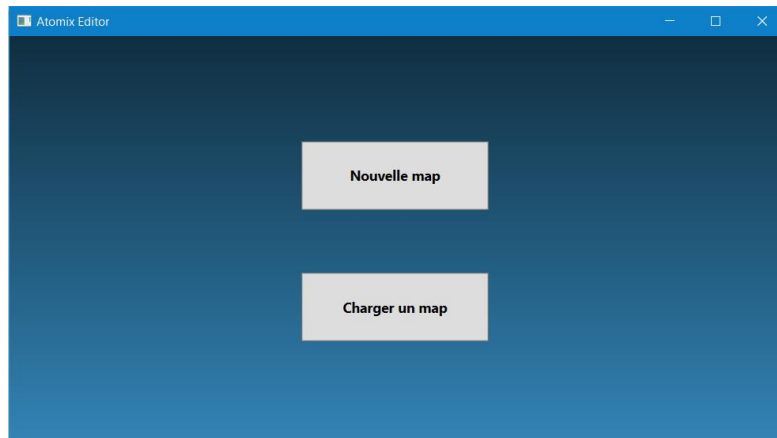


# Tuto pour Atomix-Editor

A l'ouverture l'éditeur propose 2 options :

- Création d'une nouvelle map
- Chargement d'une map déjà existante



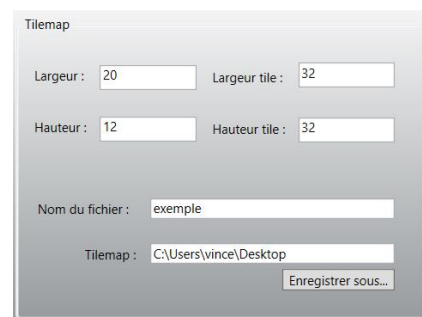
## Création d'une map

La fenêtre de création demande le renseignement de plusieurs informations.

Pour la map :

- La dimension en nombre de case
- La dimension des cases en pixels
- Le nom de fichier Tilemap
- L'emplacement où le fichier sera enregistré

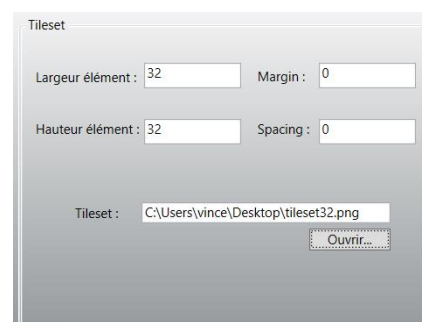
Dans cet exemple nous avons une map de 20x12 avec des cases de 32x32.



Pour le tileset :

- La dimension des tiles en pixels
- Le spacing et margin en pixels
- L'image du tileset

Dans cet exemple le tileset à des tiles de 32x32 et ne présente aucun espacement, nous avons mis 0 en margin et spacing.



Si tous ces paramètres sont renseignés l'éditeur s'ouvrira.

## Chargement d'une map

Il vous sera demandé de choisir le fichier tilemap à charger.

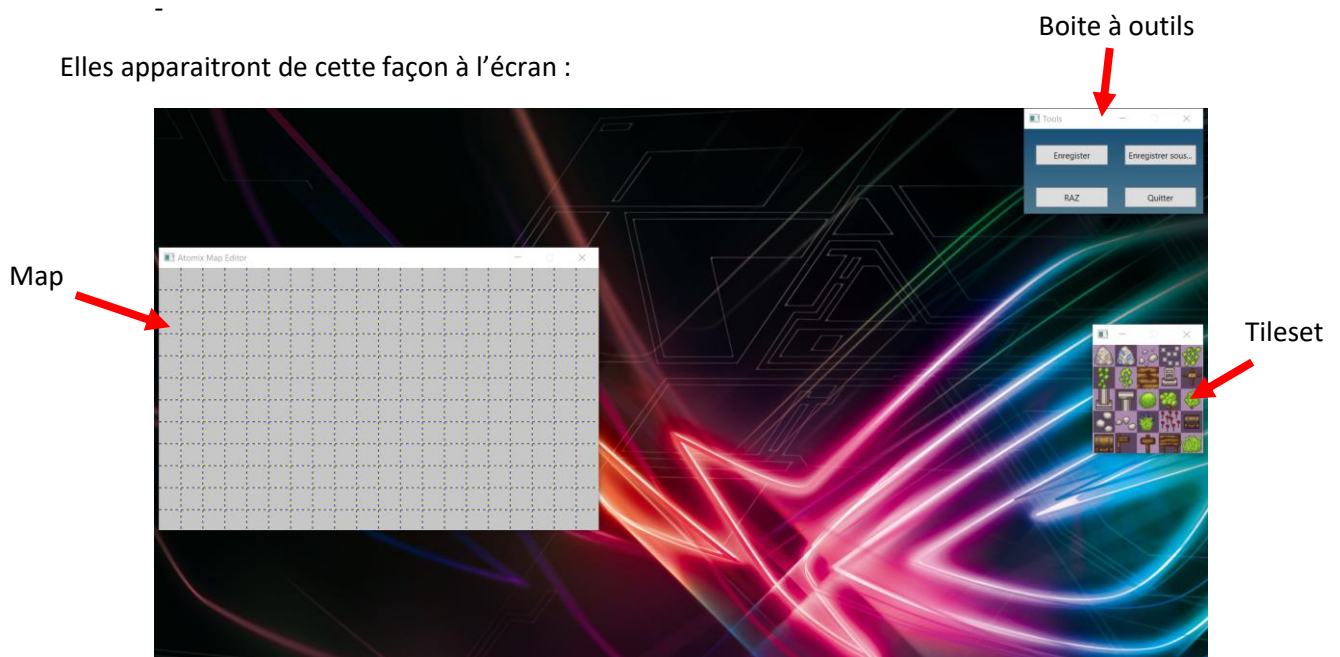
Si le fichier peut être chargé l'éditeur s'ouvrira, la map sera chargée sur la fenêtre de gauche et le tileset sur la fenêtre de droite

## Editeur de map

L'éditeur se compose de 3 fenêtres :

- La map, à gauche de l'écran
- Le tileset, à droite de l'écran
- La boîte à outils, au-dessus du tileset
- 

Elles apparaîtront de cette façon à l'écran :



Pour créer la map il suffit de cliquer sur un élément du tileset (fenêtre de droite) puis sur la fenêtre de la map :

- Un clic gauche (simple ou maintenu) pour ajouter une tile à l'endroit désiré sur la map
- Un clic droit (simple ou maintenu) pour supprimer une tile de la map

La fenêtre outils s'affiche en haut à droite de l'écran, elle permet de :

- Enregistrer la map à l'emplacement défini sur l'écran de configuration
- Enregistrer la map à un nouvel emplacement
- Remettre à zéro la map, tous les tiles seront effacé sur l'écran de gauche
- Quitter l'application, un message de confirmation s'affichera pour demander confirmation. En cas de validation toutes les fenêtres seront fermées