

## Modification du projet GameMaker

Pour avoir un projet propre et pouvoir « merger » ou annuler des modifications que sur certains fichiers il est préférable de sortir un maximum d'informations du projet GameMaker (.gmk). Pour cela toutes les ressources graphiques et sonores seront placées dans *Datas* alors que les fichiers de code seront dans *Src*.

La création de sprites, de sons et d'objets ne pouvant se faire que dans le projet GameMaker, il faut alors bloquer le fichier, apporter les modifications, les enregistrer sur le serveur (commit) puis libérer le fichier. Le mieux serait d'avoir un .gmk final le plus rapidement possible avec des fausses ressources ou des ressources non définitives et tous les objets créés même si les fichiers de code sont vides.

### Convention

Ressources et objets :

Sprite :            spr\_<Name>

Background:    bg\_<Name>

Son :            snd\_<Name>

Objet :            obj\_<Name>

Code :

m<VarName> : Variable local. Les définir dans le fichier d'initialisation de l'objet.

g<VarName> : Variable global.

<ObjName>\_<FunctionName>.gml : Fichier de code. Ex : Character\_Init.gml

### **Graphiste / SoundDesigner**

Les ressources pouvant être modifiées par une autre personne doivent d'abord être bloquées. Pour les autres il n'est pas vraiment utile de les bloquées. Libre à vous de le faire pour plus de sécurité.

### **Programmeurs**

Les objets doivent être réduits au strict minimum et faire appel à un fichier texte pour chaque évènement (initialisation ou mise à jour par exemple) qui pourront eux aussi lancer d'autres fichiers de code.

### **Programmeurs/ GameDesigner/ Ergonome**

Le merge des fichiers texte étant relativement performant, il n'est pas utile de bloquer les fichiers sources.