

# Borne d'arcade - fiche technique

Pour créer un jeu, il vous faut un certain nombre de fichiers organisés de cette manière ...

## Structure des fichiers de jeu

```
nom-du-jeu/
├── game/
│   ├── executable.exe
│   └── ... fichiers de sauvegarde, de ressources ...
└── meta/
    ├── game.json
    ├── image-vignette.png
    └── ... fichiers de sources, de notes, de
        contact si besoin ...
```

## Légende

**Optionnel**  
à remplacer

game.json fichier principal,  
à écrire dans le format  
spécifié

Les noms de fichiers doivent  
être avec les extensions, et  
sans caractères spéciaux  
(pas d'espaces !)

## Fichier game.json

```
{
  "name": "nom du jeu",
  "creation_date": "année",
  "description": "Description longue ...",
  "creators": [ "Nom1", "Nom2" ... ],
  "launch_file": "nom de l'executable",
  "vignette": "nom du fichier de l'image vignette",
  "tags": [ liste de tags ],
  "launch_args": [ "arg1", "arg2" ... ],
  "music_file": null
}
```

## Liste des tags

versus  
coop  
solo  
platformer  
shoot them up  
beat them up  
rgp  
gestion  
strategy  
puzzle  
fighting game

## Versions installés sur la borne

|                   |                      |   |
|-------------------|----------------------|---|
| python 3.10       | opengl 3.3           | les executables (.exe) windows fonctionnent   |
| java JDK 19       | MSVC (visual studio) |   |
| nodejs            | donc c++ 20          |   |
| sans packages npm |                      | s'il vous faut plus contactez un membre du bureau, la borne n'est pas connectée à internet, ca nous prendra du temps de mettre à jour |
| firefox/chrome    |                      |   |
| pour les jeux web |                      |   |

## Exemples pour launch\_file et launch\_args

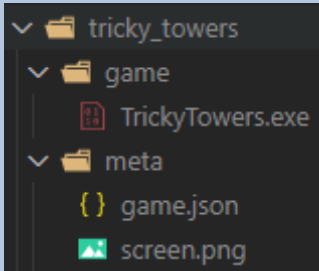
Si votre jeu s'appelle game.jar  
launch\_file: "java"  
launch\_args: [ "-jar", "game.jar" ]

Si votre jeu s'appelle game.py  
launch\_file: "python"  
launch\_args: [ "game.py" ]



exemple

## Exemple



< Structure

game.json >

Projet de 2021-2022: une copie de Tricky Towers fait à deux sous Java et OpenGL.

```
{
  "name": "Tricky Tower",
  "creation_date": "2022",
  "description": "Une copie de Tricky Towers",
  "creators": [ "Albin", "Nicolas" ],
  "launch_file": "TrickyTowers.exe",
  "launch_args": [],
  "music_file": null,
  "vignette": "screen.png",
  "tags": [ "versus" ]
}
```

- La description a été raccourcie, n'hésitez pas à écrire plus.
- Il n'y avait pas encore de musique.