

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
}
```

Versions installés sur la borne

python 3.10 opengl 3.3

java JDK 19

nodejs
sans packages npm

firefox
pour les jeux web

les executables (.exe)
windows fonctionnent

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