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

Optionel

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

```
{
  "title": "nom du jeu",
  "creation_date": "année",
  "description": "Description longue ... ",
  "authors": [ "Nom1", "Nom2" ... ],
  "run_command": [ "arg1", "arg2" ... ],
  "vignette": "nom du fichier de l'image vignette",
  "cartridge_image": "idem pour la jaquette",
  "tags": [ liste de tags ],
}
```

Liste des tags

affichés mais pas encore utilisés

versus
coop
solo
platformer
shoot them up
beat them up
rpg
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) donc c++ 20

nodejs sans packages npm

firefox/chrome pour les jeux web

opengl 3.3

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
```

Exemples pour run_command

```
Si votre jeu s'appelle game.jar
  run_command: [ "java", "-jar", "game.jar" ]
Si votre jeu s'appelle game.py
  run_command: [ "python", "game.py" ]
```



Exemple

```
✓ 

display="block" tricky_towers" tricky_towers" tricky_towers
                          < Structure
 "title": "Tricky Tower",
                                                      "creation_date": "2022",
                               game.json >
                                                       "description": "Une copie de Tricky Towers",
 🗸 📹 meta
                                                       "authors": [ "Albin", "Nicolas" ],
     {} game.json
                                                       "run_command": [ "TrickyTowers.exe" ],
                                                      "vignette": "screen.png",
     screen.png
                                                      "cartridge_image": "screen.png",
                                                       "tags": [ "versus" ]
  Projet de 2021-2022: une copie de
  Tricky Towers faite à deux sous Java
  et OpenGL.
- La description a été raccourcie, n'hésitez pas à écrire plus.
```