

## 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)	
nodejs	donc c++ 20	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
sans packages npm		
firefox/chrome		
pour les jeux web		

### Exemples pour run\_command

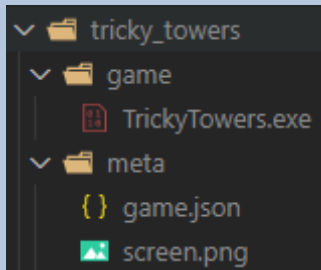
Si votre jeu s'appelle game.jar  
run\_command: [ "java", "-jar", "game.jar" ]

Si votre jeu s'appelle game.py  
run\_command: [ "python", "game.py" ]



exemple

## Exemple



< Structure

game.json >

```
{
  "title": "Tricky Tower",
  "creation_date": "2022",
  "description": "Une copie de Tricky Towers",
  "authors": [ "Albin", "Nicolas" ],
  "run_command": [ "TrickyTowers.exe" ],
  "vignette": "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.
- Il vaut mieux utiliser deux images différentes pour la vignette et la jaquette

## Support des touches/joysticks

Les touches sont re-mappées, n'essayez pas de lire les entrées des manettes.

### Player 1

Haut		
Gauche	Droite	R T Y
Bas		F G H

Bouton "1P" → W  
Bouton "2P" → X  
Bouton du milieu → <esc>

Si vous pouvez, utilisez le bouton du milieu pour quitter le jeu.

### Player 2

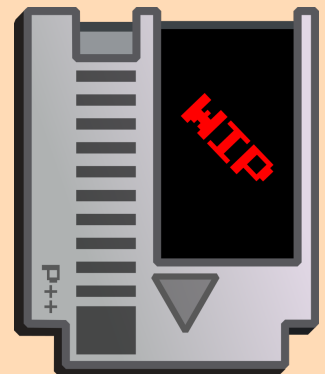
	Z	
Q	D	U I O
S		J K L

## Images

Les deux images pour présenter le jeu sont la vignette et l'image de jaquette. La vignette est en ratio 10:17 et la jaquette est en 1:1

Vous pouvez faire des images de 100x170px et 500x500px par exemple.

La vignette remplace le "WIP" →



Bon jeu -