

Projet Jeu Godot : Space Jump Alpha

Université Paris 8 – L1-A

Introduction aux moteurs de jeux

MOSCATELLI Raphaël

Jeu, musique et dessins réalisé par MOSCATELLI Raphaël

Sujet du jeu

- Astronaute se déplaçant dans l'espace avec une gravité propre au jeu de plateforme en plateforme.

Plan

- Caractéristiques
- Explication des variable utilisé et des choix fait pour le jeux
- Explication avec visuel des différents scripts

Caractéristiques

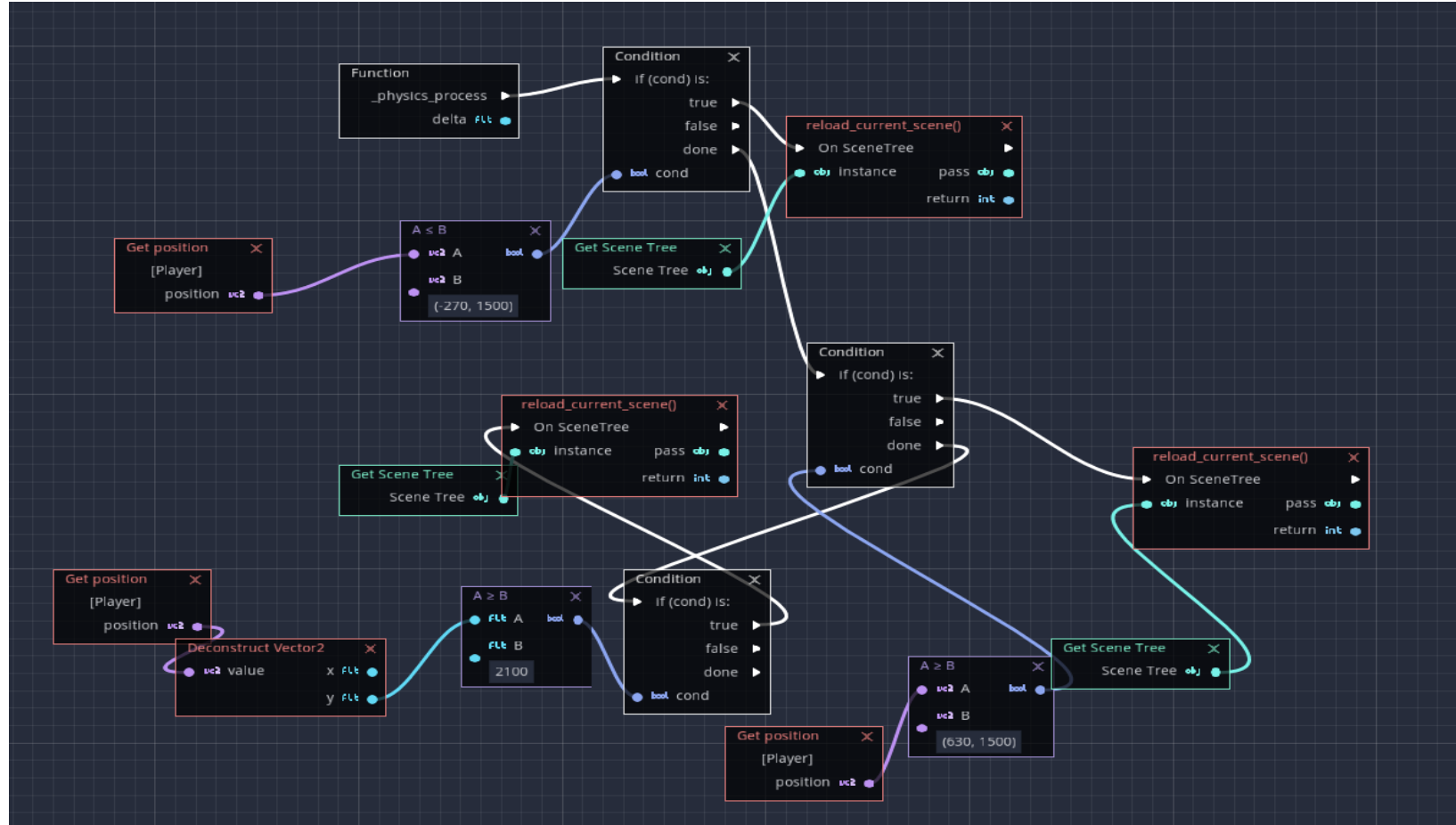
- Jeu 2D en vertical construit sous Godot en utilisant le VisualScripting .VS et ses différents outils comme les nœuds, la caméra suivant le personnage et les nombreuses plateformes dans le jeu.

Explication de la réalisation

Space Jump Alpha est donc composé de deux scripts, un pour le nœud principal appelé Main composé d'une fonction physics process avec des conditions et des appels de fonctions en instance relier a la position du joueur pour déterminer des limites à la scène, pour rester dans la zone du jeu et relancer au départ si l'astronaute tombe.

Support visuel :

- Script Main



Explication de la réalisation

- Le deuxième script nœud enfant du Main est celui du joueur avec les fonctions de déplacement (le saut et les actions à gauche et à droite), la gravité et des variables pour la gravité, la vitesse, la vitesse de saut et des appels de fonctions.
- Support visuel :

