

# Le Rêve de Robotnik

---

version 1.2



**DIVERSITY**  
by EPITECH

**DIVERSITY**



## II. Consignes

- \* Pour l'installation, veuillez suivre le tutoriel « Installation Python et ses outils ».
- \* Demandez de l'aide aux Cobras en cas de problème d'installation. Si plus rien ne va, recommencez depuis le début en faisant bien attention à toutes les étapes !
- \* Pensez à vous informer sur la documentation de [pygame](#).
- \* Si vous bloquez, rappelez-vous que vous êtes accompagné(e) ! Demandez de l'aide à vos camarades ou à un Cobra.
- \* Internet est un outil formidable pour découvrir le fonctionnement des choses, servez-vous-en régulièrement !

### III. Mirage des pâturages

#### a. La bulle de rêve

Robotnik s'est enfin assoupi dans son manoir. Vous allez pouvoir en profiter pour lui émettre un rêve. Mais avant, il vous faut créer un environnement dans lequel Robotnik se sent à l'aise.

Pour cela, vous allez devoir :

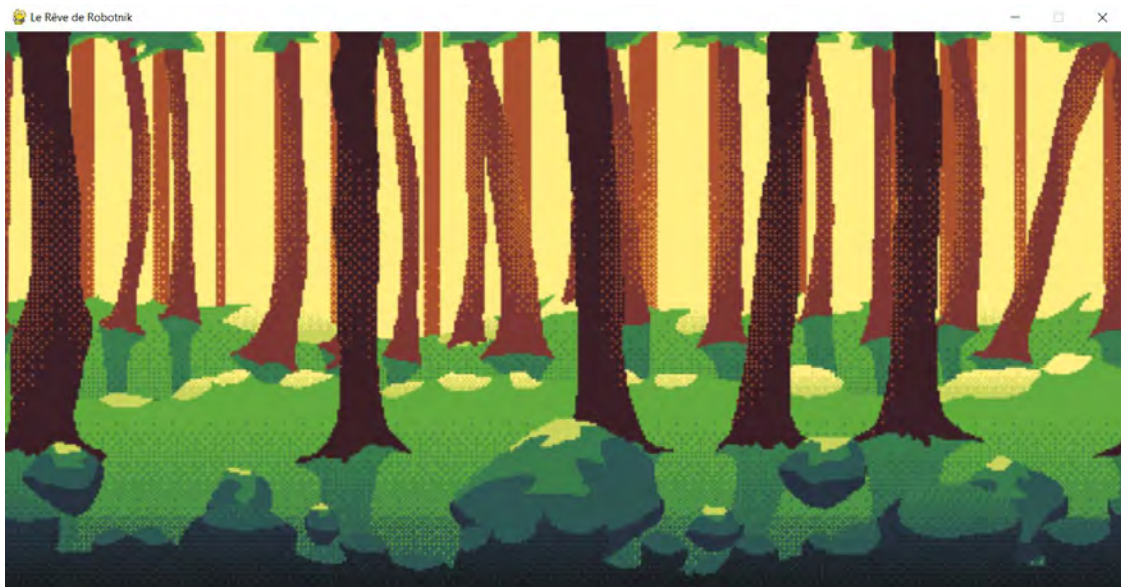
- \* Créer une fenêtre ayant une taille de 1200x600, qui sera la bulle de rêve de Robotnik
- \* Donner un titre à votre fenêtre : « Le Rêve de Robotnik »
- \* Maintenir la fenêtre ouverte tant qu'on ne décide pas de la fermer

#### b. La forêt des illusions

Quoi de mieux pour Robotnik qu'une balade dans les bois. Reproduisez donc la forêt entourant son manoir lugubre pour qu'il n'y voit que du feu !

Pour ce faire, il va vous falloir :

- \* Afficher un fond en utilisant le fichier nommé « background\_fix.png »
- \* Afficher les différentes couches d'image en utilisant « background\_front.png » ainsi que « background\_middle.png »



*Le résultat pourrait ressembler à ça*

### c. La parallaxe

Cette forêt ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de son manoir. Il ne manque plus qu'à la faire bouger pour qu'on est une impression de mouvement lorsqu'il se baladera. C'est ce que l'on appelle une parallaxe.

Dans un premier temps, vous allez faire une fonction basée sur ce prototype :

```
def parallaxe(window, image, position_x, speed):
```

- \* Commencez par afficher l'image en question
- \* Animez l'image de droite à gauche en fonction de la vitesse donnée
- \* Réinitialisez la position en « x » une fois sa disparition à l'écran
- \* Affichez une deuxième fois l'image avec un décalage de 1200 pixels en « x » pour obtenir une boucle infinie de l'image de fond sans aucune coupure

Maintenant que votre trompe l'œil est prêt, vous allez devoir l'utiliser plusieurs fois pour faire bouger les arbres et les buissons à des vitesses différentes.

Pour donner une impression de profondeur, suivez les étapes ci-dessous :

- \* L'image nommée « background\_fix.png » ne doit pas bouger
- \* Faites en sorte que « background\_front.png » bouge plus vite que « background\_middle.png »



*Vue d'ensemble d'une parallaxe*

Fenêtre de jeu, ce que le joueur voit

## **Félicitations !**

*1<sup>er</sup> récompense*

Grâce à vous, Le rêve du Docteur Ive Robotnik prend vie. Nous allons pouvoir commencer à y intégrer Sonic !

