

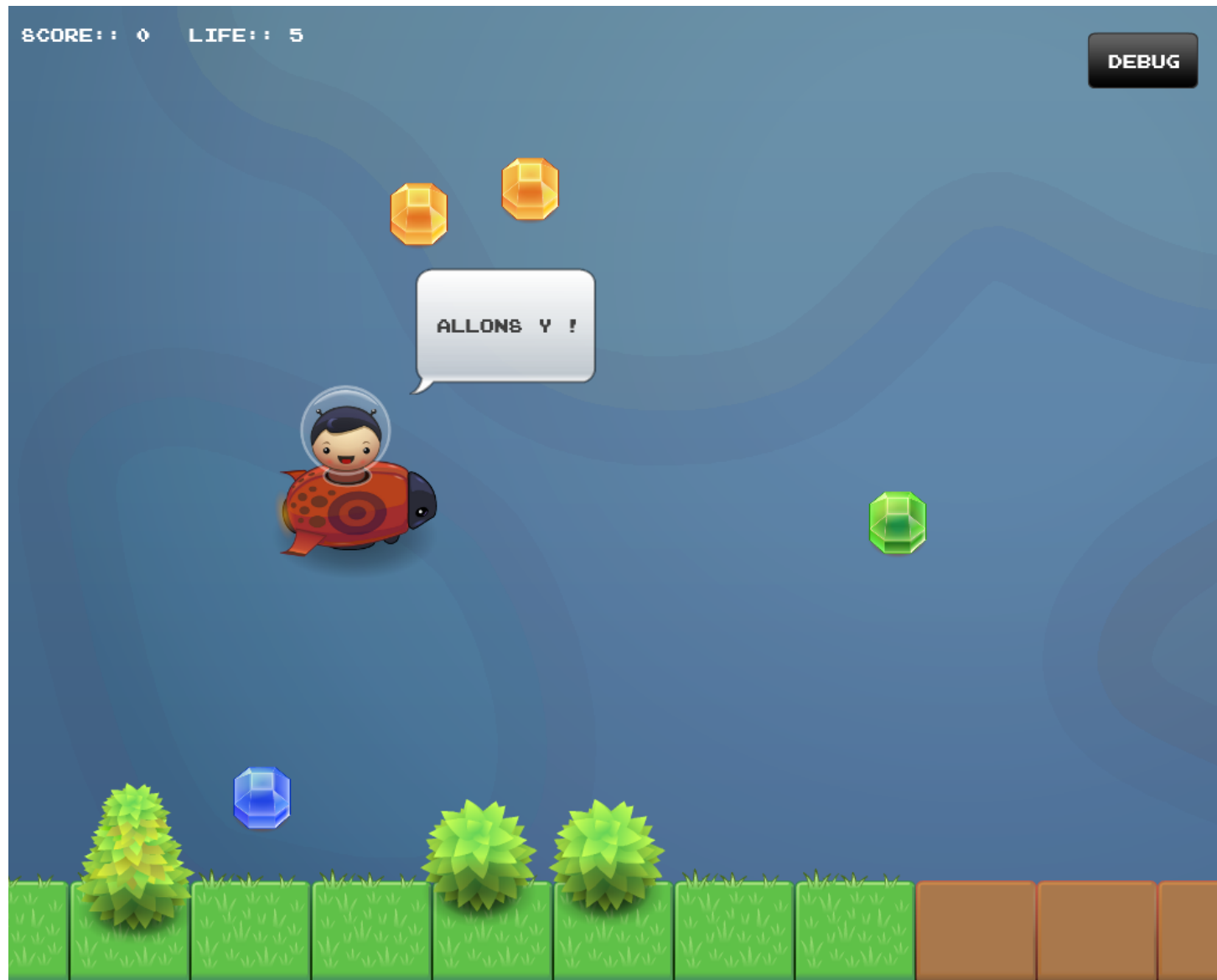
CuteJet

Module 3 :: Les Ennemis

DEVOXXTM
4KIDS



Au départ



Les ennemies

```
set enemy = createEnemy()  
enemy.move(500, 500)
```



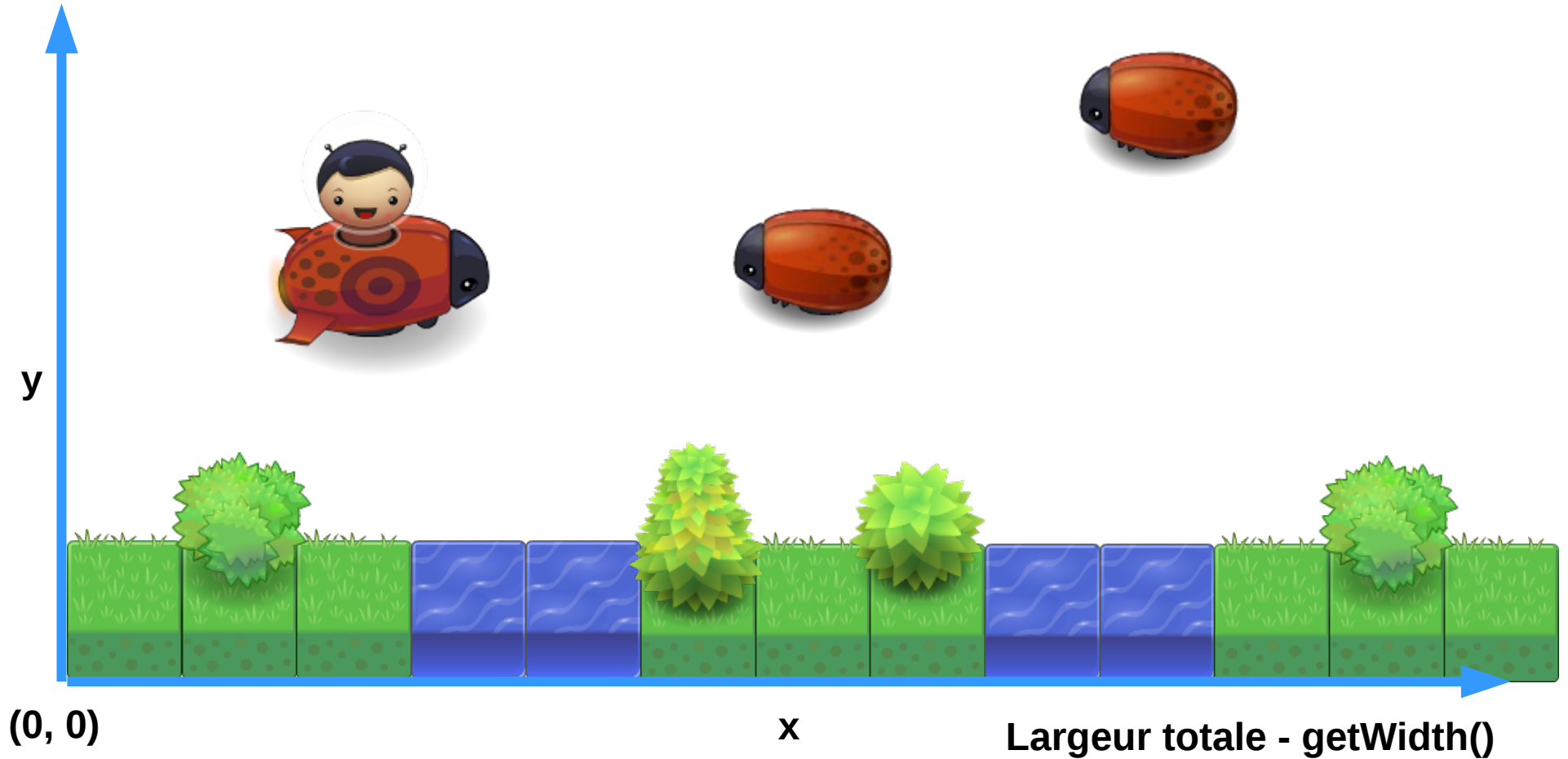
Animation

- Maintenant on veut que notre ennemie avance tout seul !
- Et ça marche !!!

```
// l'ennemie avance  
enemy.applyForceX(-25);
```

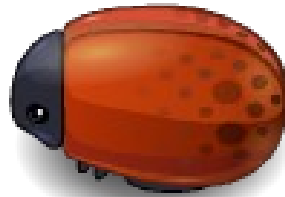
Coordonnées

Hauteur totale - getHeight()



Ennemie au centre du jeu

```
set x = getWidth() / 2  
set y = getHeight() / 2  
  
enemy.move(x, y)
```

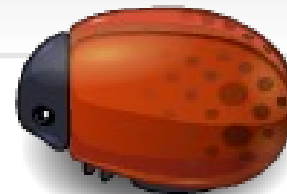
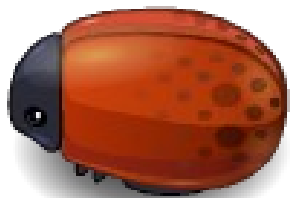


Jeu de hasard

- La fonction `random(10)`
 - Choisit un nombre aléatoirement entre 0 et 10. Ou tout autre nombre.
- On veut placer aléatoirement les enemies
- Comment faire ???

Jeu de hasard

```
set x = random(getWidth())  
set y = random(getHeight())  
  
enemy.move(x, y)
```



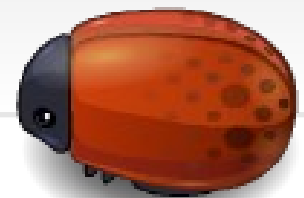
Plusieurs ennemies

- On veut créer 20 ennemies dans notre niveau
- Comment faire ???



Plusieurs ennemies

```
loop(20) {  
    set x = random(getWidth())  
    set y = random(getHeight())  
  
    set enemy = createEnemy()  
    enemy.move(x, y)  
    enemy.setXVelocity(-50)  
}
```



Fonction et événement

- Quand on touche le héros, on veut que l'ennemie disparaisse

```
set lose = function() {  
    remove(enemy)  
}  
  
enemy.onContactWith(hero, lose)
```

- Et ça marche !

Vies

- Comment diminuer le nombre de vie du joueur lorsqu'il touche un ennemie ?
- Une variable à disposition

```
life
```

Vies

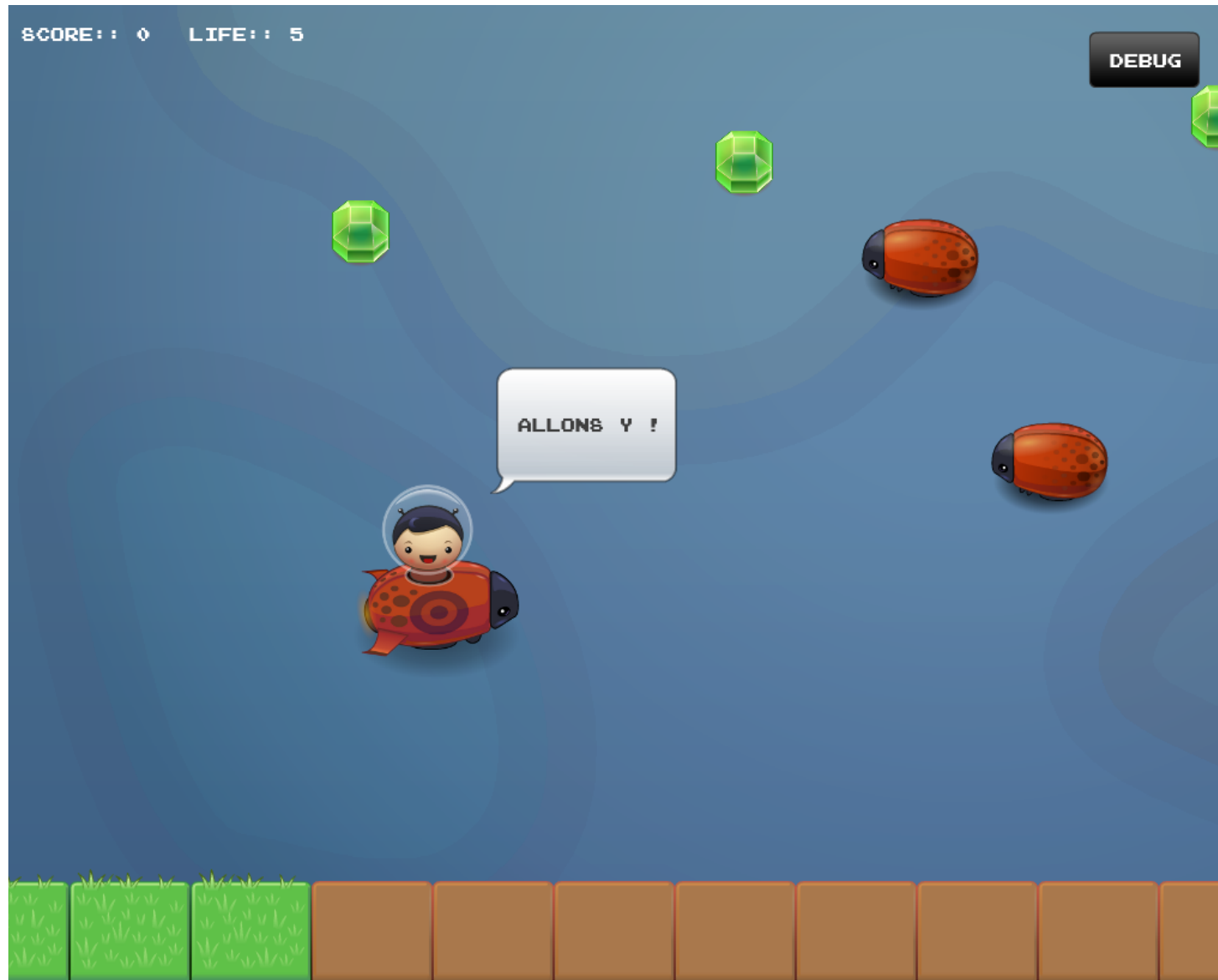
- Une décrémentation

```
life = life - 1
```

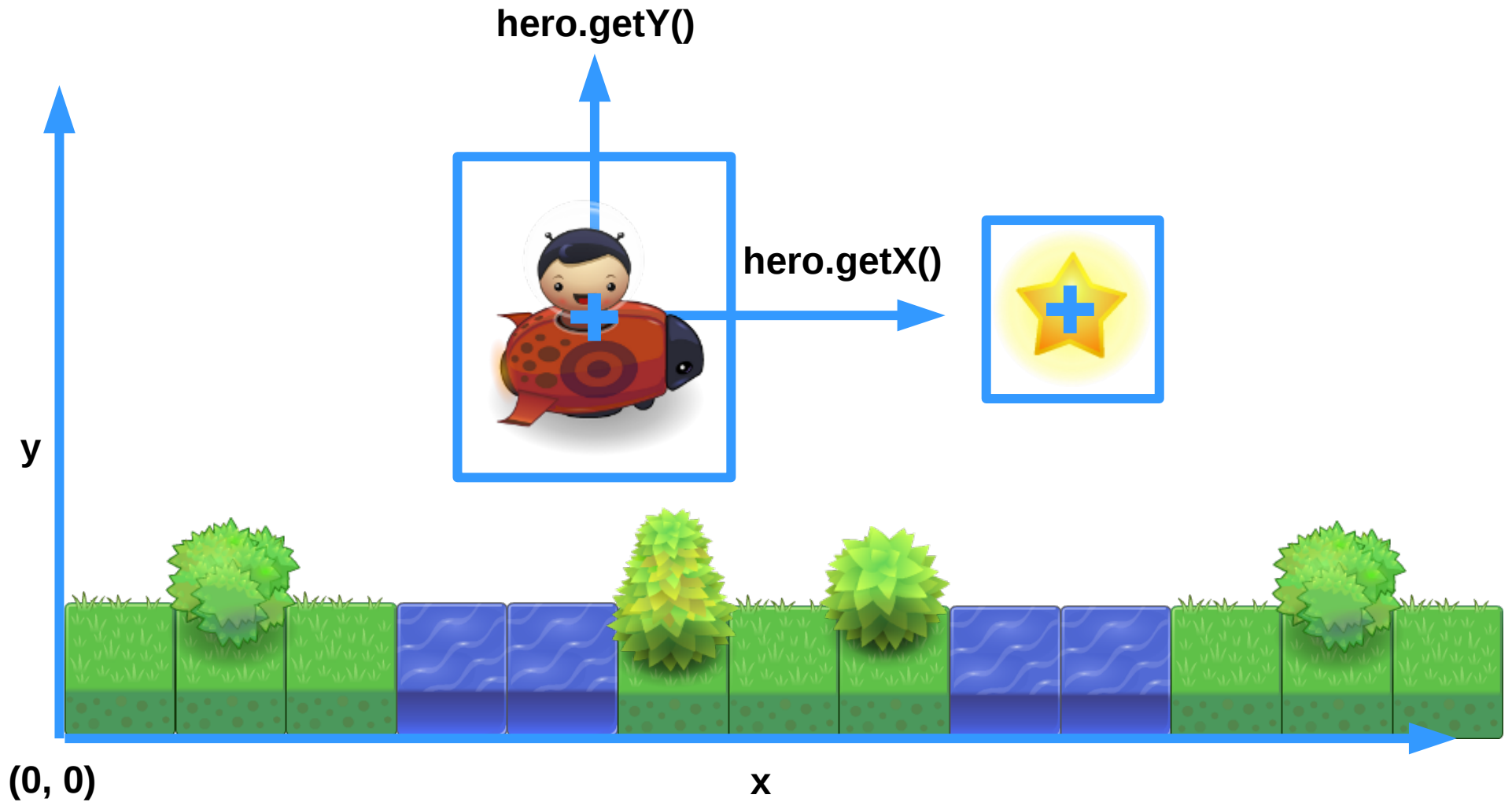
- Et on appelle une fonction

```
testGameOver()
```

Et voilà le travail



Coordonnées de l'acteur



Tirs

```
set x = hero.getX() + 50  
set y = hero.getY()  
  
set shoot = createShoot(x, y)  
gem.setXVelocity(25)
```



Fonction et événement

- Quand on presse une touche du clavier, on veut que le hero tire

```
set shoot = function() {  
    ...  
}
```

```
onKey (shoot)
```



Et voilà le travail

