

CuteJet

Module :: Hero && Level

DEVOXXTM
4KIDS



Notre héros

```
set hero = createHero();
```



Parler

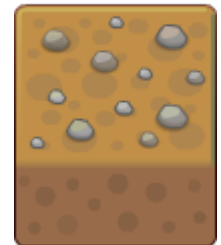
```
hero.tell("Allons y !");
```



Le niveau

```
set ground = createGround();  
ground.move(50, 50);
```

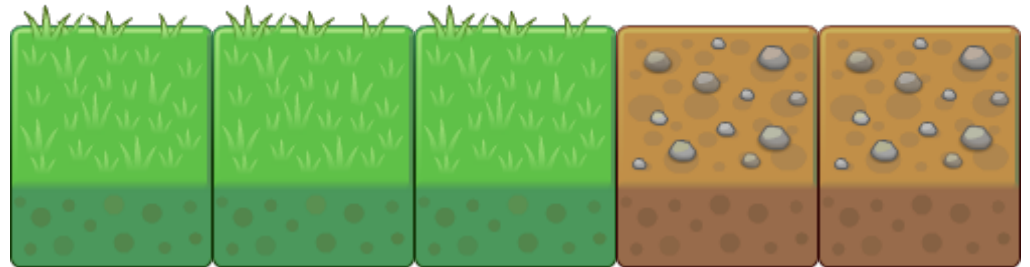
- Mais il en faut plusieurs pour dessiner le niveau
- Comment faire ?



Le niveau

```
set x = 0;  
loop(50) {  
    set ground = createGround();  
    ground.move(x, 50);  
  
    x = x + 100;  
}
```

- Une boucle
- Une variable
- On incrémente



Animation

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

```
// le heros avance  
hero.applyForceX(25);
```

Fonction et évènement

- Quand on clique, on veut que notre héros saute

```
set jump = function() {  
    hero.impulseY(15);  
}
```

```
stage.onTap(jump);
```

- Il est vivant ! Il vole !

Et voilà le travail !



Le décor

```
set tree = createTree();  
tree.move(100, 100);
```

- Mais il en faut plusieurs disposés au hasard sur toute la largeur du jeu !
- Comment faire ?



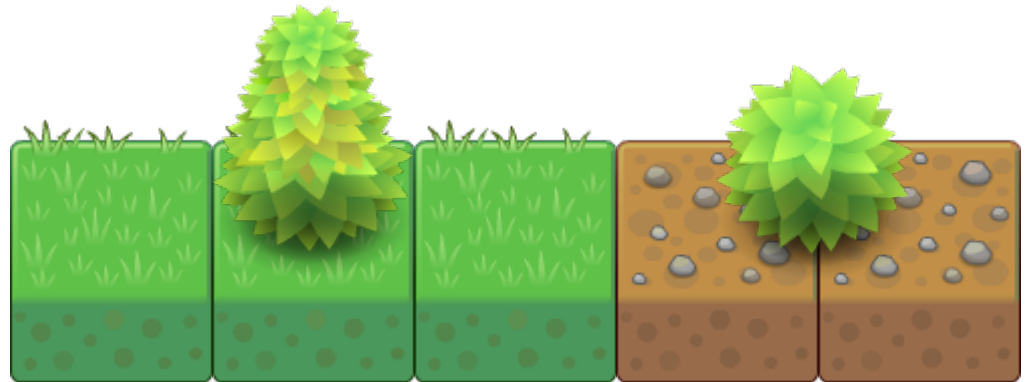
Jeu de hasard

- La fonction `random(10)`
 - Choisit un nombre aléatoirement entre 0 et 10. Ou tout autre nombre.
- On veut placer aléatoirement les arbres sur toute la largeur du jeu
`getWidth()`
- Comment faire ???

Le décor

```
loop(25) {  
  set x = random(getWidth());  
  set tree = createTree();  
  tree.move(x, 100);  
}
```

- Au hasard sur la largeur du jeu



Et voilà le travail !

