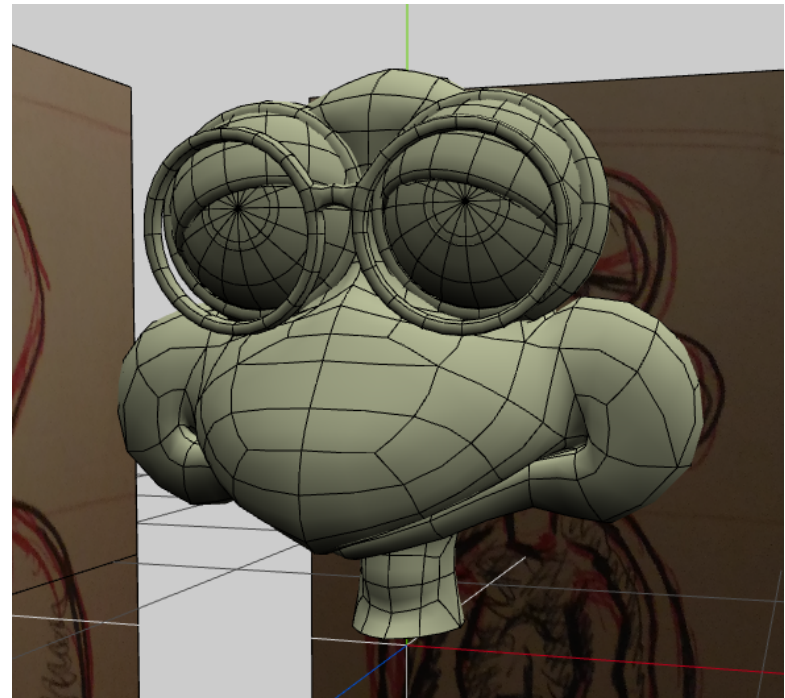
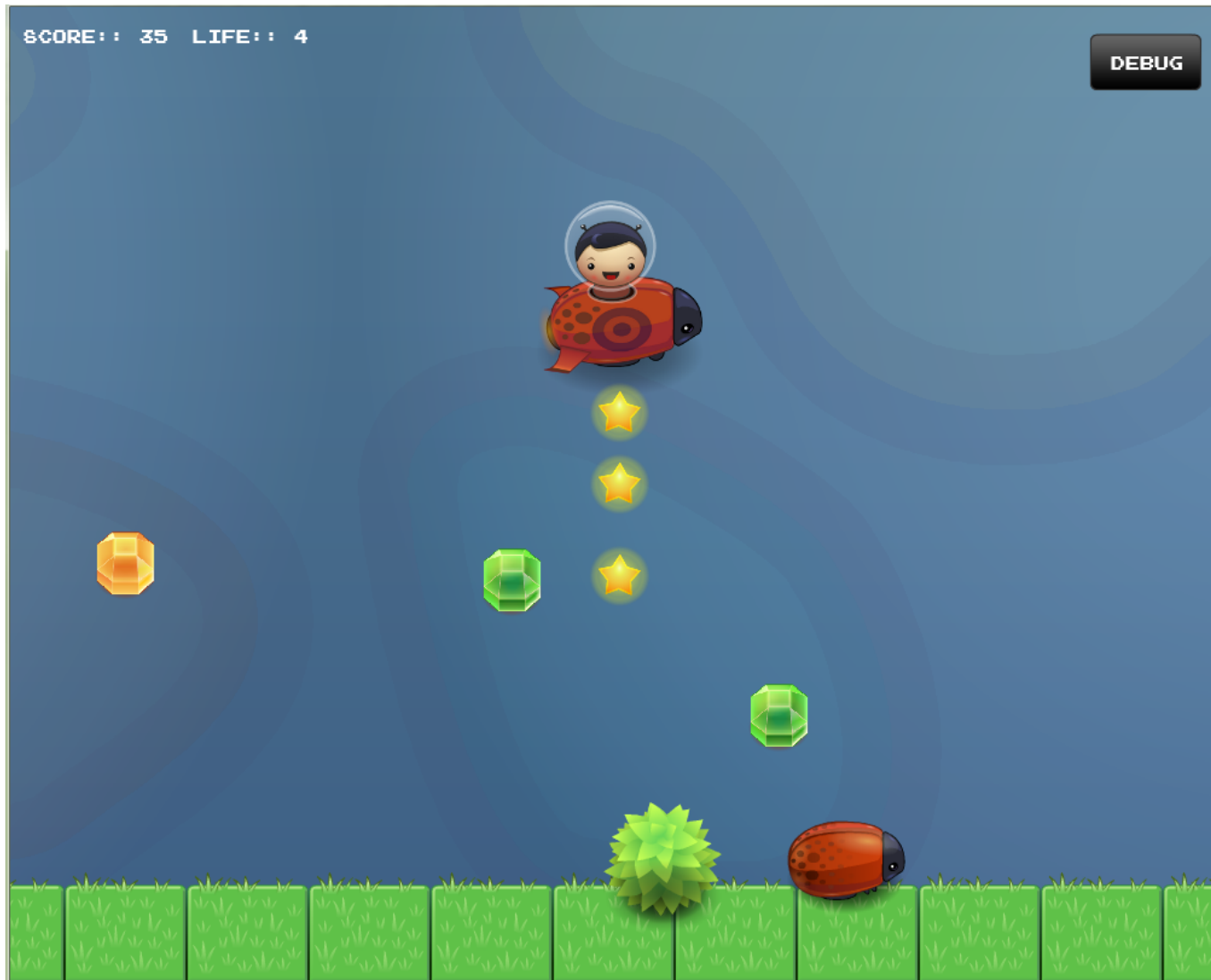


# Merci de votre participation

<https://github.com/YannCaron/Devovx4Kids-algea>



# Et voilà le travail



**Pour aller encore plus loin**

# Le son

- On crée un son
- Et on le joue en boucle

```
set music = game.createSound("Loop/Vibraphone")  
music.playLoop()
```

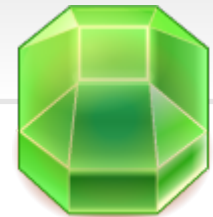
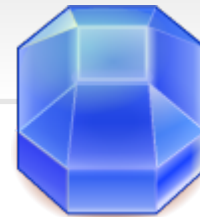
- Ou une seul fois:: play
- On le contrôle:: pause, resume, stop

# Les pierres précieuses au hasard

- On veut choisir parmi 3 couleurs de pierres (**tableaux**, **concaténation**)

```
set gems = array {"Gem Blue", "Gem Green", "Gem Orange"}
loop(25) {
  // ....
  set g = math.random(gems.length())

  set gem = gameLayer.createActor("PlanetCute/" .. gems[g])
  // ....
}
```



# Collision selon l'acteur ou son nom

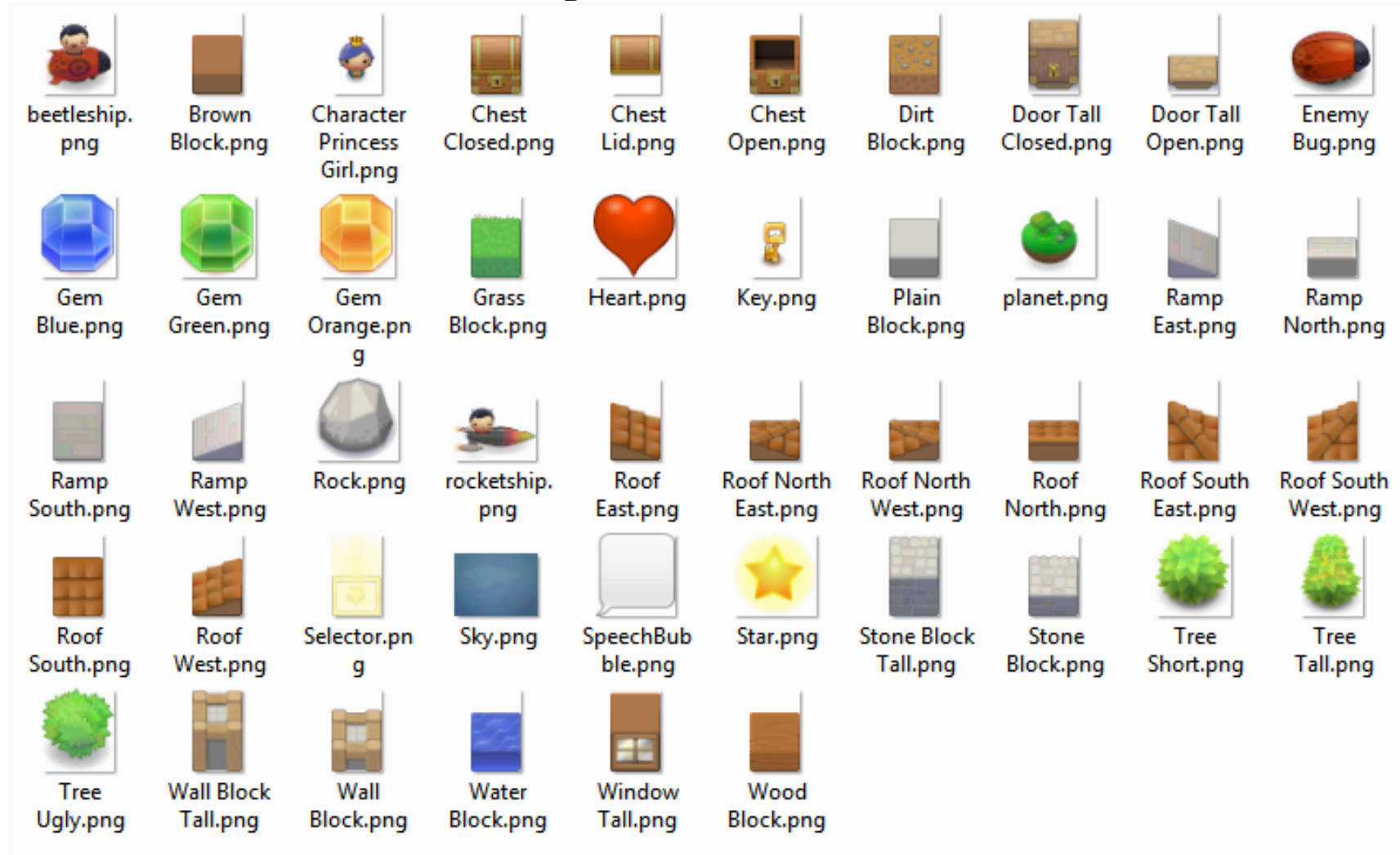
Gérer la collision selon ce que l'on touche

```
set contact = function (enemy, other) {  
  if (other.getName() == "PlanetCute/Star") {  
    // Si c'est une étoile  
  } elseif (other.getName() != "PlanetCute/Grass Block") {  
    // Les autres sauf l'herbe  
  }  
}  
  
enemy.onContact(contact)
```

# De quoi disposons-nous ?

Extrait des répertoires :

ALGEA/assets/img et ALGEA/assets/sound



# PlanetCut



Merci à Daniel Cook

pour son game-design

<http://www.lostgarden.com/2007/05/>