

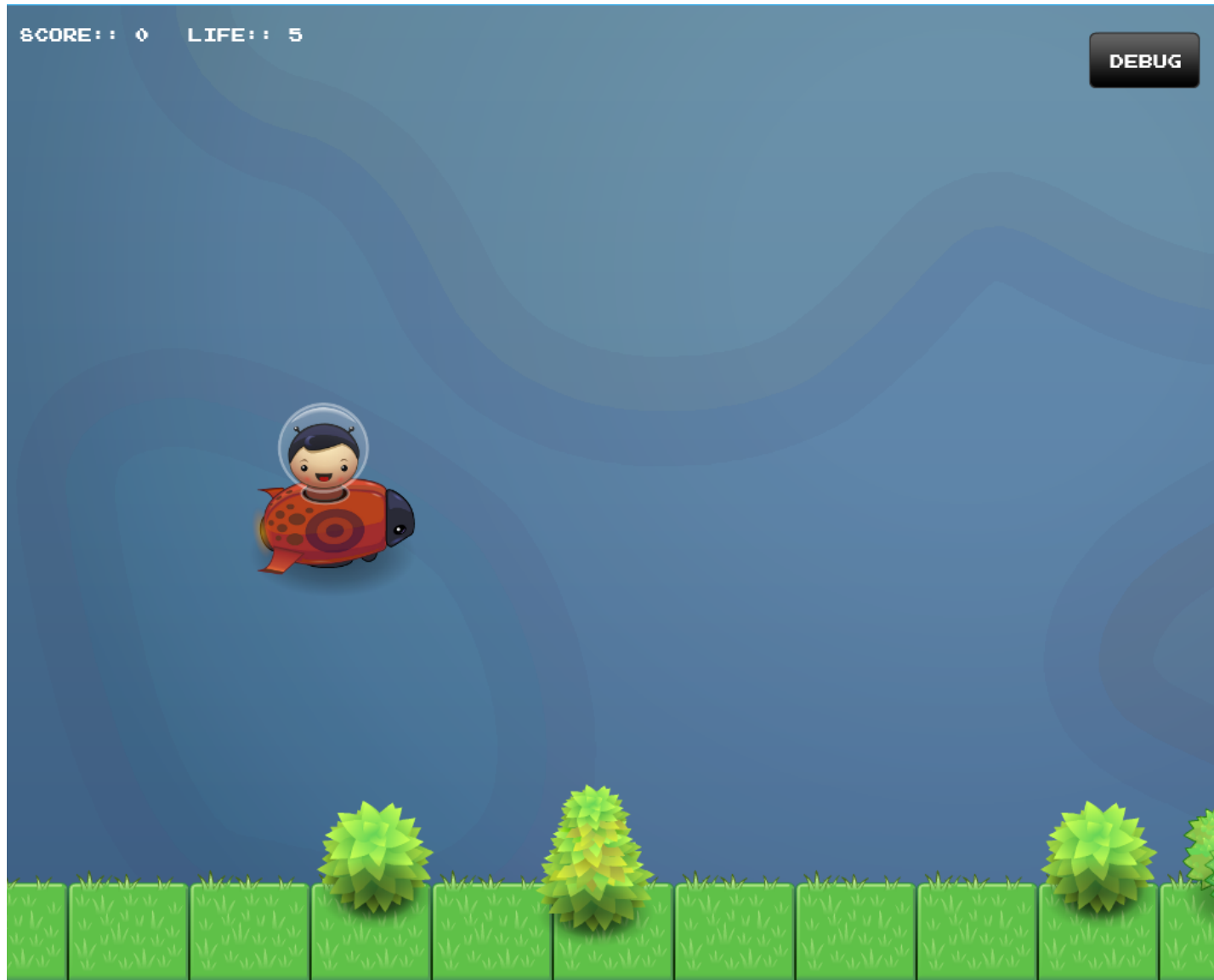
CuteJet

Module 2 :: Les Gemmes

DEVOXXTM
4KIDS



Au départ

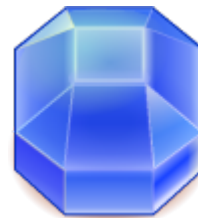


Les gemmes

```
set gem = createGem()
```

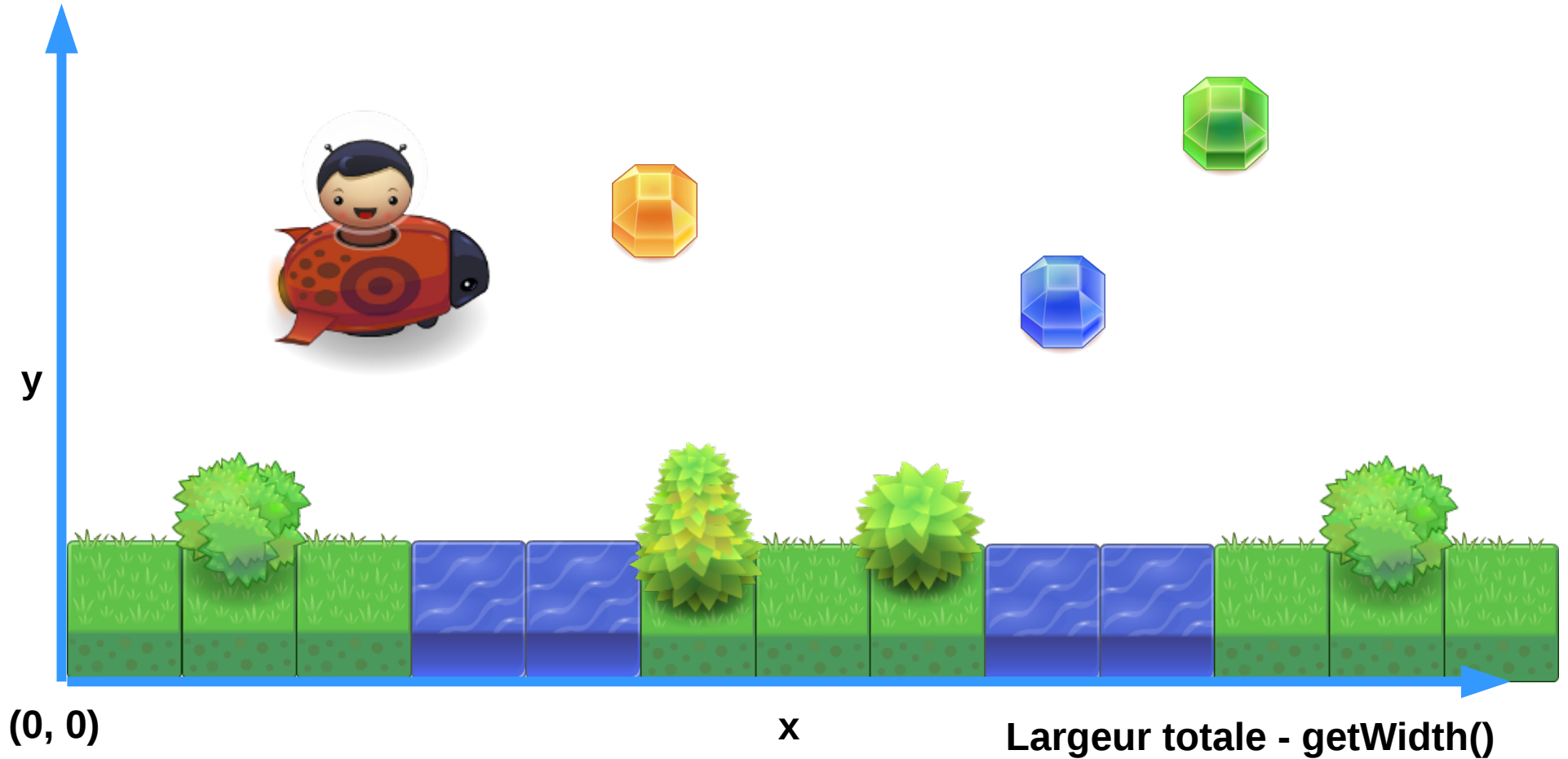
```
gem.scale(0.5)
```

```
gem.move(200, 400)
```



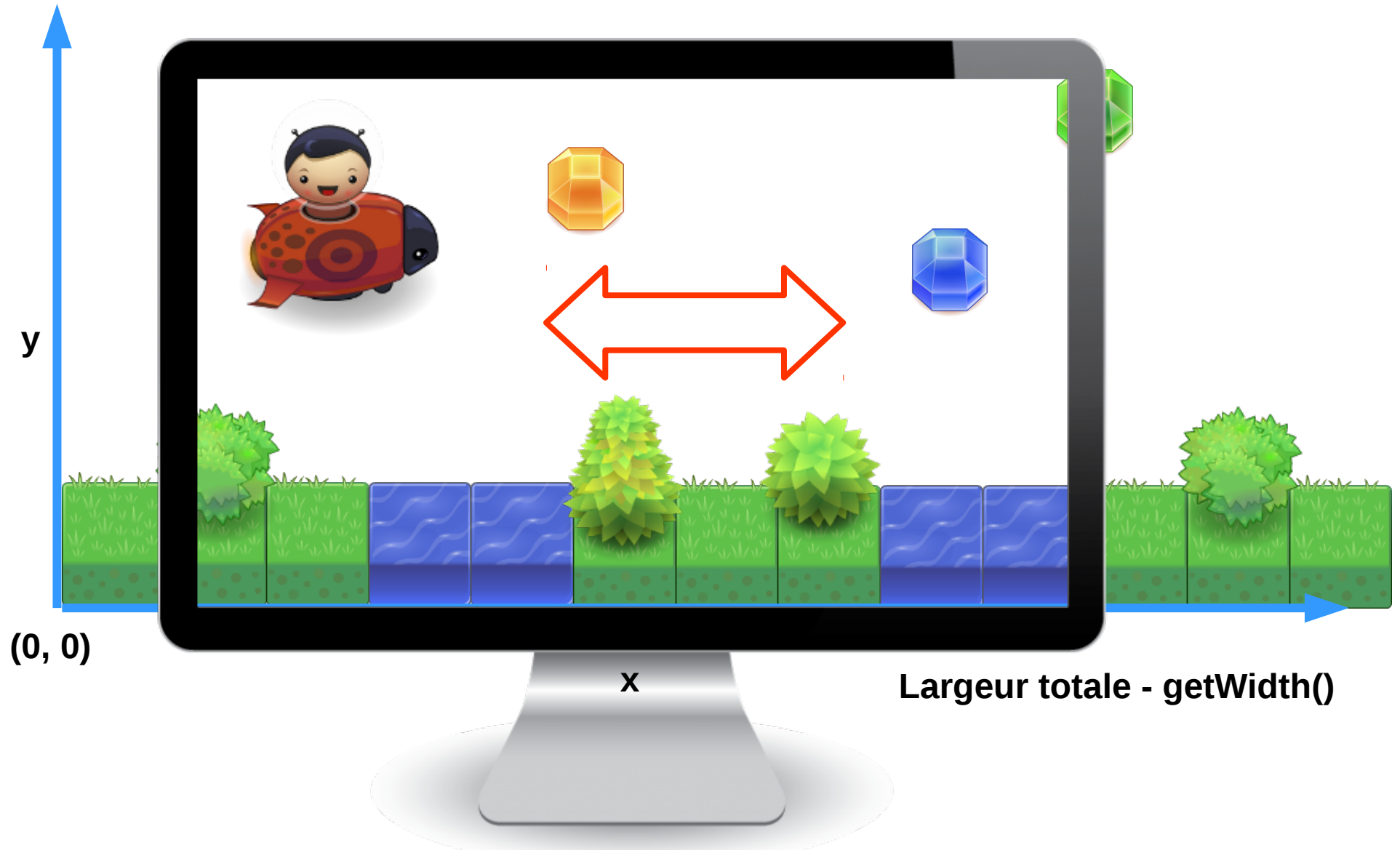
Coordonnées

Hauteur totale - getHeight()



Coordonnées et scrolling

Hauteur totale - getHeight()



Gemme au centre du jeu

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

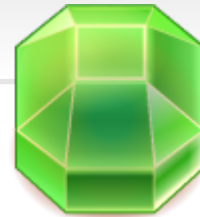
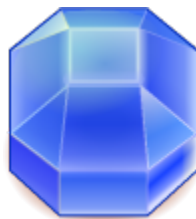


Jeu de hasard

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

Jeu de hasard

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



Plusieurs gemmes

- On veut créer 50 gemmes dans notre niveau
- Comment faire ???



Plusieurs gemmes

```
loop(50) {  
    set x = random(getWidth())  
    set y = random(getHeight())  
  
    set gem = createGem()  
    gem.move(x, y)  
    gem.scale(0.5)  
}
```



Fonction et événement

- Quand on touche le héro, on veut qu'il gagne des points

```
set winGem = function() {  
    remove(gem)  
}  
  
gem.onContactWith(hero, winGem)
```

- Et ça marche !

Score

- Comment augmenter le score du joueur lorsqu'il touche un gemme ?
- Une variable à disposition

```
score
```

Score

- Une incrémentation

```
score = score + 10;
```

- C'est tout !!!!

Et voilà le travail

