

Création de urcamod

Avec MCreator





Equipe :

TONNELLE Nathan, THEODORE Jennyfer, FOUQUE Andy,

LAROCHE Tristan, MACZYTA Nicolas, OURDOUILLE Renaud

Encadrant :

Mr Cyril RABAT

Date :

2019 - 2020

Sommaire

# Introduction :

Le jeu Minecraft, que la majorité des joueurs mondiaux connaissent est excellent, ce jeu propose beaucoup de contenus, de quoi tenir quelques longues heures de jeux ! Mais nous avons voulu en rajouter encore plus à ce jeu que nous adorons tous, c'est pourquoi nous avons choisi le sujet de projet suivant : créer un MOD Minecraft. Nous nous sommes donc dirigés vers un MOD alliant exploration et défis. Pour ce faire, nous avons utilisé MCreator qui est un logiciel qui nous a permis de créer facilement notre MOD, cependant, Jennyfer ayant eu des soucis avec ce logiciel, nous avons pris le choix de lui faire faire un second MOD Minecraft, comme elle ne pouvait prendre réellement part au premier, c'est ainsi que nous allons pouvoir comparer les 2 version et les différentes manières de faire un MOD. Nous allons tout d'abord voir […] puis […] et enfin […]. Nous avons choisi de répartir le sujet entre tous les membres du groupe selon leurs capacités, Andy, Nathan, Tristan et Nicolas se sont occupé du premier mod avec MCreator ; Renaud connait bien les logiciels de modèles et textures 3D, ont lui a donc assigné cette tâche ; et Jenny la création du second MOD à partir de l'API Forge.

# Conclusion :

Pour conclure, nous avons réussi à créer un MOD Minecraft qui allie bien l'exploration avec le biome et le monde ajouté, que le défis avec les loups garous, les vampires, ainsi que la tanière des loups ou le cimetière. Nous avons tous appris avec ce projet, que ce soit de la manipulation de langage Java avec une API, ou du scratch avec les différentes procédures que nous avons créé, certains on même appris à faire des modèles et textures 3D. Cependant, nous avons renoncé à quelques idées que nous avons eu de base, comme la forge ou le prêtre villageois dans les chapelles.