

OÙ EN EST T-ON?

RÉSUMÉ DES CONCEPTS

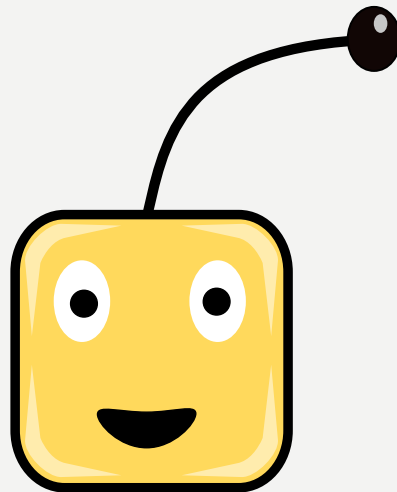
- GDScript
 - Variables
 - Vecteurs (vecteurs et points)
 - Tableaux
 - Boucles
 - Fonctions et paramètres
- Godot
 - Création d'une scène, de différents objets, de scripts
 - Mettre en mouvement des objets avec le clavier
 - La détection d'autres objets grâce au système de zones de collision

LA SUITE ?

- Reprise des concepts pour se remettre à jour
- Allez plus loin avec les vecteurs, notamment en créant des scripts-classes spécifiques pour les points et les vecteurs
- Les signaux
- Les inputs
- D'autres objets Godot, comme les StaticBody
- Les graphes d'états
- Les animations de textures
- ...

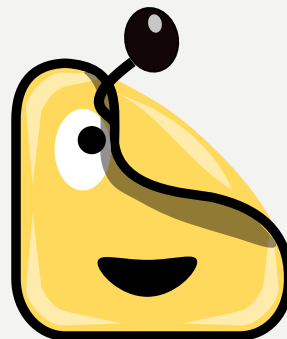
ON NE SERA PAS TOUT SEUL!

Heyyy, salut!! On m'a informé que le héros de ton projet, ce sera Moi!!! Oui le petit bonhomme en jaune, tu m'as peut-être pas vu, mais je vais te suivre tout du long. Mon nom est **zipp** et on va construire ensemble un petit jeu où tu vas me contrôler, tu vas me faire sauter dans les airs, me faire sauter contre les murs, et pleins d'autres choses. Je veux être ton compagnon de laboratoire!



INTRODUCTION

Tu remarqueras, je ne suis qu'en 2D!



OBJECTIFS

- Création d'un jeu de plateforme 2D avec:
 - Notre héros qui s'appelle Zipp
 - Sa princesse Zapp!
 - Les minions, des ennemis qui vont essayer de l'embêter

Le but sera de faire avancer zipp jusqu'à la fin du niveau pour gagner et avancer au niveau suivant. Sur le chemin il pourra collecter quelques jetons pour acheter certaines améliorations. Evidemment Zipp devra affronter certains boss pour sauver sa Zapp.

Toute ressemblance avec le jeu Mario est fortuite!

Ouahhh je vais sauver Zapp!
Cà s'annonce trop bien!

