



ZELDOUILLE

FAIRE SON PROPRE RPG



ZELDOUILLE

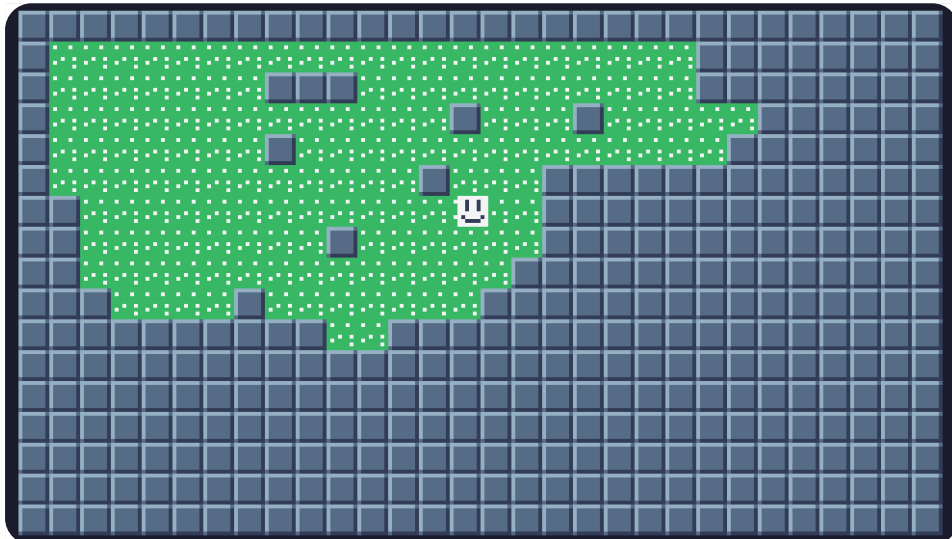
Préliminaires



Ce sujet attends de toi que tu aies déjà fait l'introduction à TIC80 du matin. Si tu ne l'as pas faite, retourne-y avant de faire ce sujet.

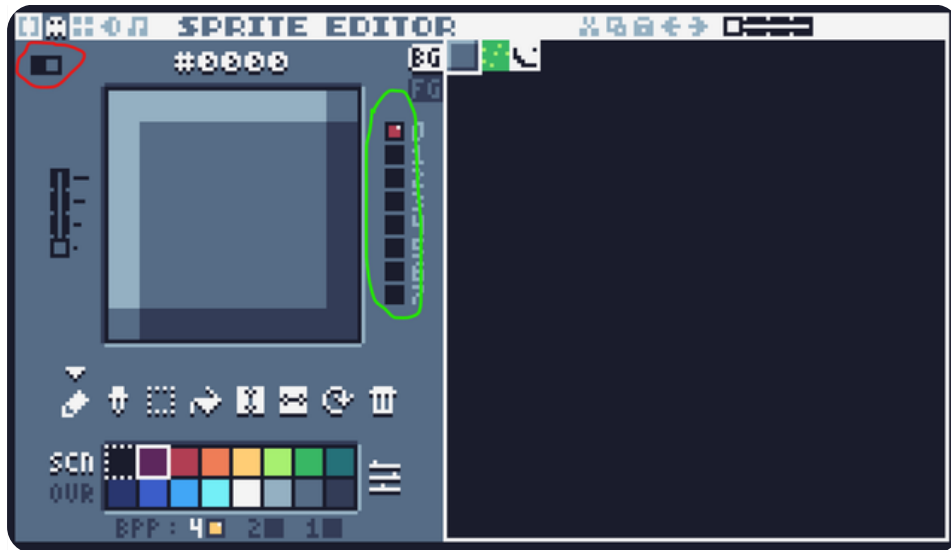
Contexte

Tu as appris à faire un peu de code sur TIC80, on va maintenant apprendre à faire des déplacements de personnage fluides sur une map en 2D vu de dessus. Un peu à la façon des premiers Legend Of Zelda.



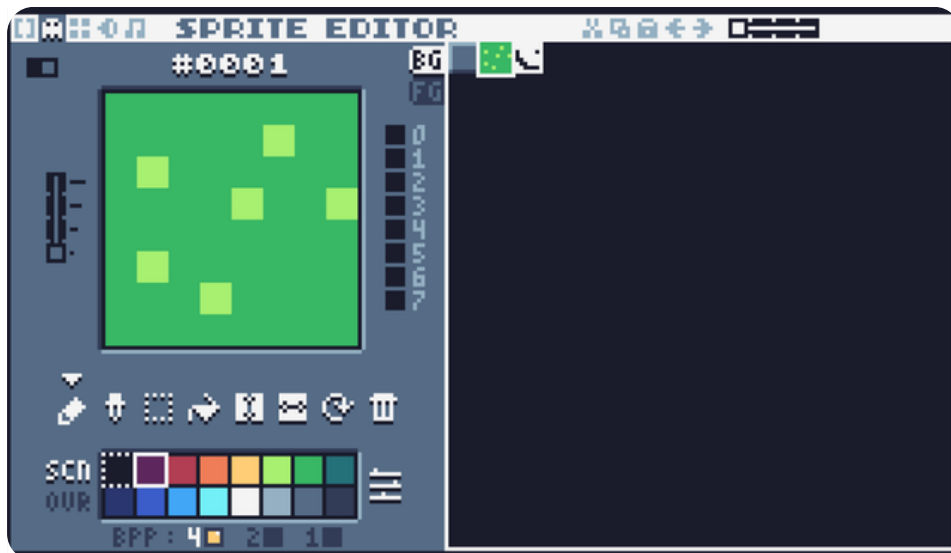
Créer les textures

Commence par créer une texture pour les murs. Active ensuite le flag numéro 0 (il est important de choisir le 0 et pas les autres, cela indiquera que cette texture ne peut pas être traversée par notre joueur).



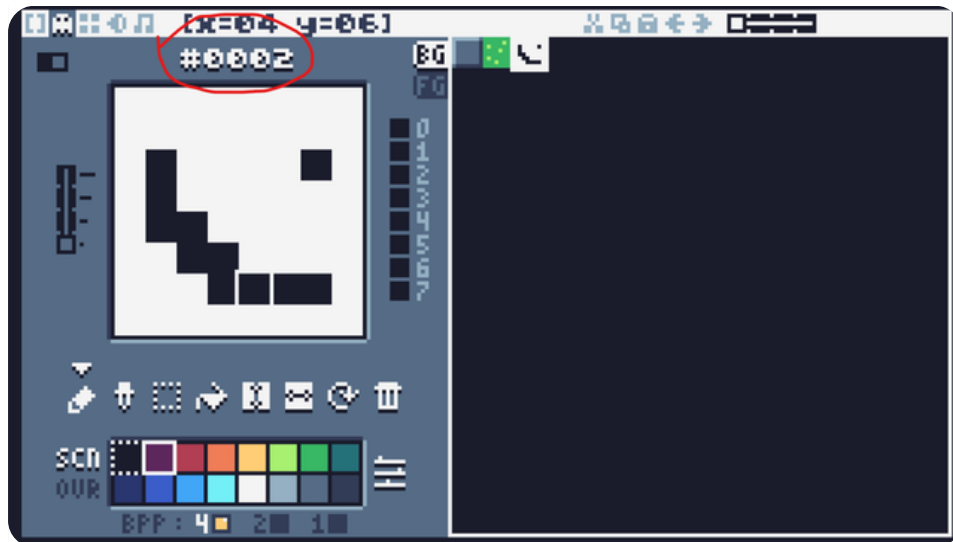
Tu peux voir le menu des flags en activant le mode avancé en cliquant sur le bouton en haut à gauche.

Par la suite, crée la texture pour le sol.



Ne pas mettre le flag comme à la texture précédente !

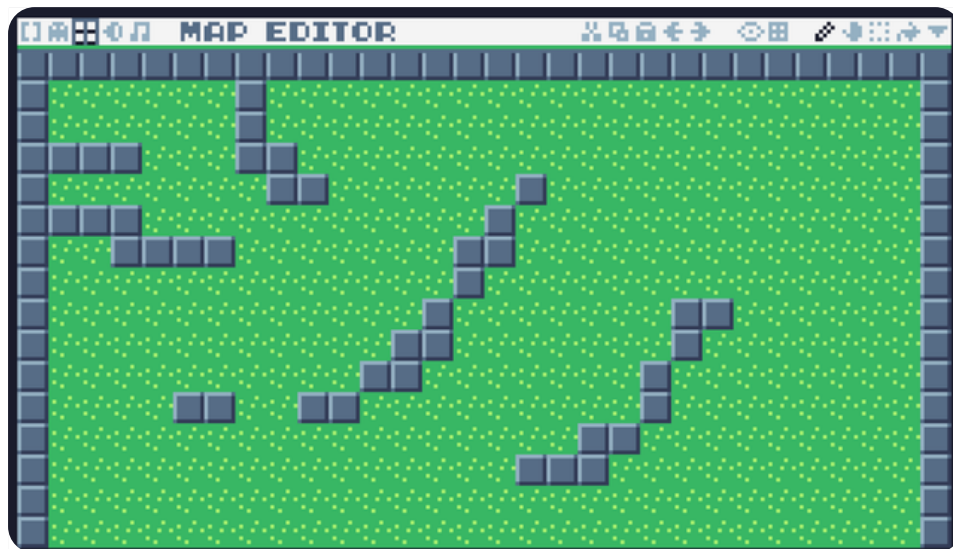
Et enfin, crée la texture pour le joueur



Il faut absolument que le numéro de cette texture soit 2 comme dans l'image.

Création de la map

Maintenant que tu as fait toutes tes textures, tu peux maintenant passer à la création de la map qu'il faut dessiner dans l'onglet prévu à cet effet:



Tu peux accéder à cet onglet en appuyant sur **F3**

On passe au code

Comme pour l'étape de ce matin, il faut créer un projet python.

Il faudra ensuite supprimer tout le code qui est affiché (pas les commentaires au début du fichier sinon ça ne marchera pas).

Savoir si il y a un mur

Pour commencer, écris la fonction suivante dans ton code:

```
def solid(xx, yy):  
    return fget(mget(int(xx / 8), int(yy / 8)), 0)
```

Elle permet de savoir s'il y a un mur aux coordonnées données.

Bouger

Rajoute ces deux variables globales en haut de ton fichier:

```
x=8  
y=8
```

Elles contiennent la position actuelle de ton joueur.

Et ensuite, rajoute ce code qui te permet de faire bouger ton joueur tout en regardant si ton joueur ne rentre pas dans un mur:

```
def TIC():  
    global x  
    global y  
  
    if btn(0) and not solid(x,y-1) and not solid(x+7,y-1): y-=1  
    if btn(1) and not solid(x,y+8) and not solid(x+7,y+8): y+=1  
    if btn(2) and not solid(x-1,y) and not solid(x-1,y+7): x-=1  
    if btn(3) and not solid(x+8,y) and not solid(x+8,y+7): x+=1
```

Afficher le tout

Enfin, on peut finir par afficher tout ce qu'il faut en rajoutant ce morceau de code dans la fonction TIC:

```
cls() # On clear l'écran  
map() # On affiche la map
```

```
spr(2, x, y) # On affiche le joueur
```

Et ensuite ?

Et bien voila, tu as maintenant la base d'un bon RPG en vue de dessus ;)

Tu peux maintenant rajouter autant de fonctionnalités que tu veux comme:

- Des ennemis
- Des dialogues
- Du combat
- Du terrain plus varié
- Une histoire
- etc...

{EPITECH}