



WorkShop Godot

Clement Ruat



Sommaire

1 Commencement du Projet

2 Le Player

5 Ennemie

3 La Map

4 Son

Set up le Projet

Télécharger des assets :

- <https://pixelfrog-assets.itch.io/pixel-adventure-1>
- Ou télécharger vos propres assets sur itch.io

Set up le Projet

- Mettre son projet en 2D
- Modifier si besoin la taille de la fenêtre
- Setup la Scène Main

Le Player

Listes des tâches à faire:

- Créer une Scène pour le joueur
- Faire différentes animations
- Lui donner un rigid body (collision)
- Possibilité de le faire bouger via des inputs
(Gauche/Droite puis le jump lorsque la map sera faite)

INDICE

- KinematicBody
- AnimatedSprite
- Pour les collisions (Faites des rectangles)

La Map

Listes des tâches à faire:

- Générer une Map de base
- Ajouter différent Type d'obstacle
- Ajouter des collisions sur la map
- Effacer la différence de pixel entre une entité et une autre

INDICE

- TileMap

Le son

Listes des tâches à faire:

- Ajouter une musique sur la main scène
- Ajouter du son lorsque le personnage saute

Le Menu

Listes des tâches à faire:

- Créer plusieurs Bouton

L'ennemie

Listes des tâches à faire:

- Créer un ennemie
- Le faire se déplacer de droite à gauche en boucle en évitant les trous sur la map
- Faire disparaître l'ennemie lorsqu'on lui saute dessus
- Faire mourir le joueur si on touche l'ennemie

INDICE

- Area2D
- Raycast2D

Pour aller plus loin

Listes:

- Faire une vraie fin donc un jeux complet
- Pouvoir passer à travers une plateforme