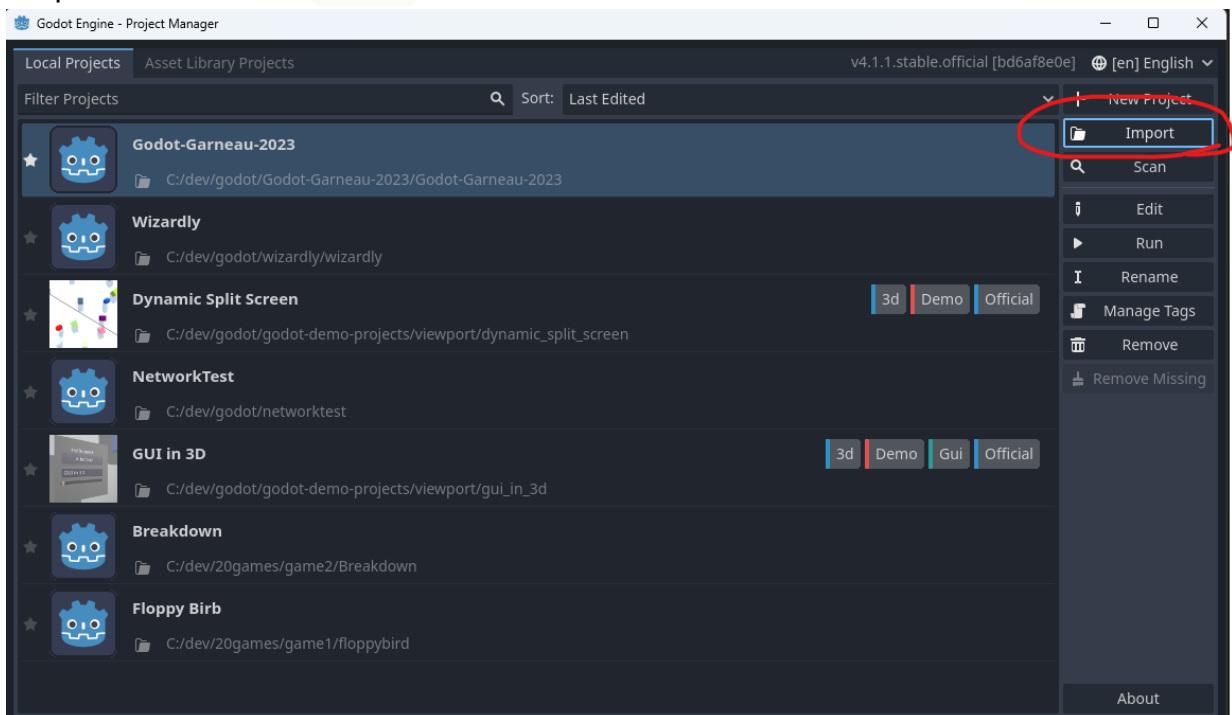


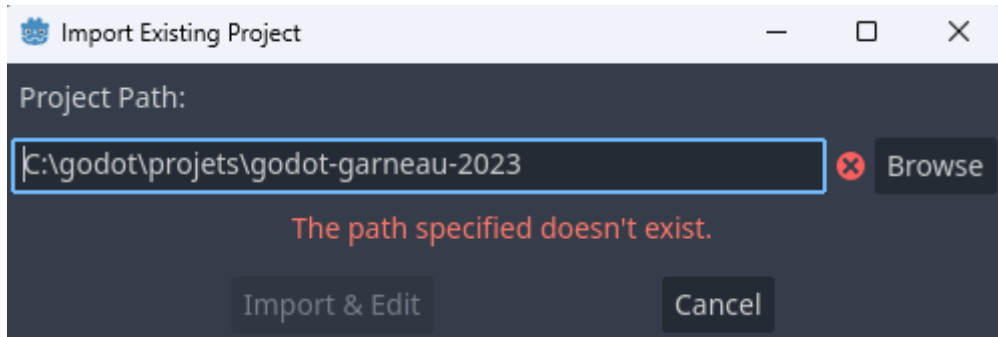
SETUP

1-4 préparation d'un espace de travail

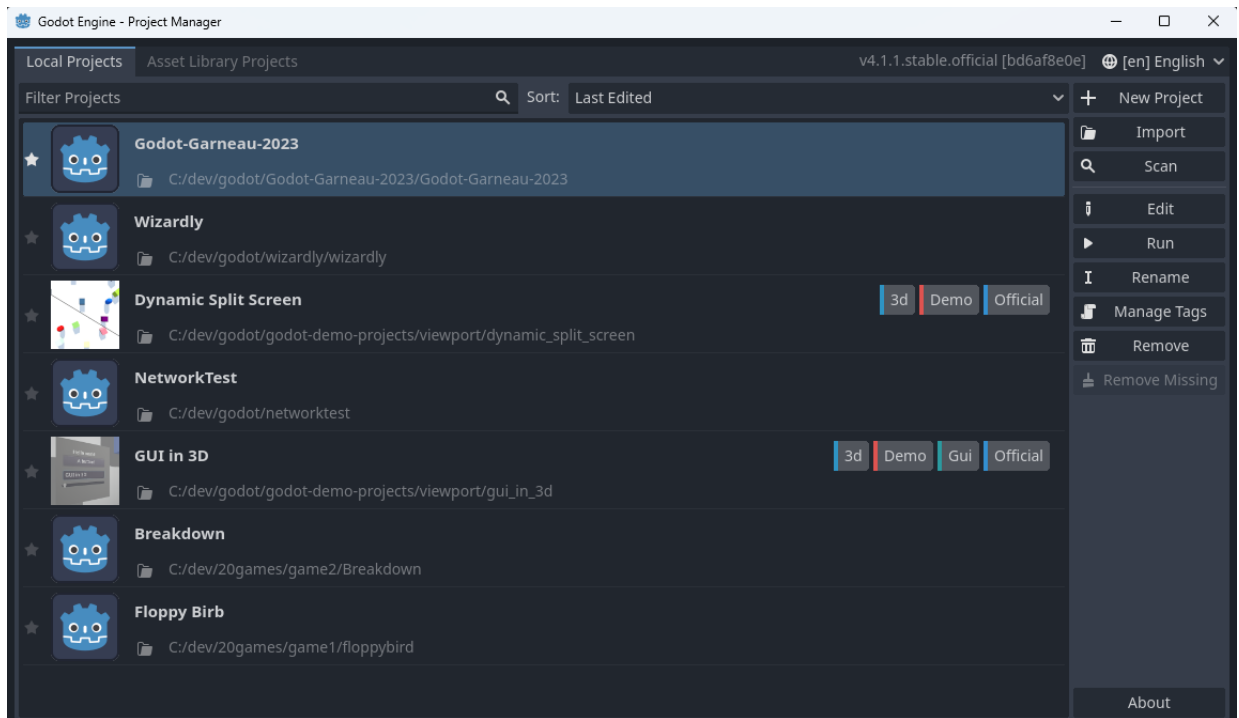
1. Installer Godot 4.1.# (<https://godotengine.org/>)
 1. Télécharger le fichier zip `Godot_v4.1.1-stable_win64.exe.zip`
 2. Extraire le contenu du zip dans un répertoire.
 1. `C:\godot\Godot_v4.1.3-stable_win64\`
2. Télécharger le projet `Godot-Garneau-2023`
 1. Lien direct: (<https://github.com/faubes/Godot-Garneau-2023/archive/refs/heads/main.zip>)
 2. Copier main.zip au répertoire `C:\godot\projets\`
 3. Extraire main.zip dans un répertoire.
 1. `C:\godot\projets\godot-garneau-2023`
3. Démarrer Godot
 1. Godot est maintenant installé . Il suffit de cliquer sur le `.exe` pour le démarrer:
 1. `C:\godot\Godot_v4.1.3-stable_win64\Godot_v4.1.3-stable_win64.exe`
 2. Ajouter un raccourci (*shortcut*) au bureau simplifie le démarrage.
4. Ouvrir le projet `Godot-Garneau-2023` dans Godot
 1. Cliquer sur le bouton `Import`



2. Naviguer au répertoire du projet

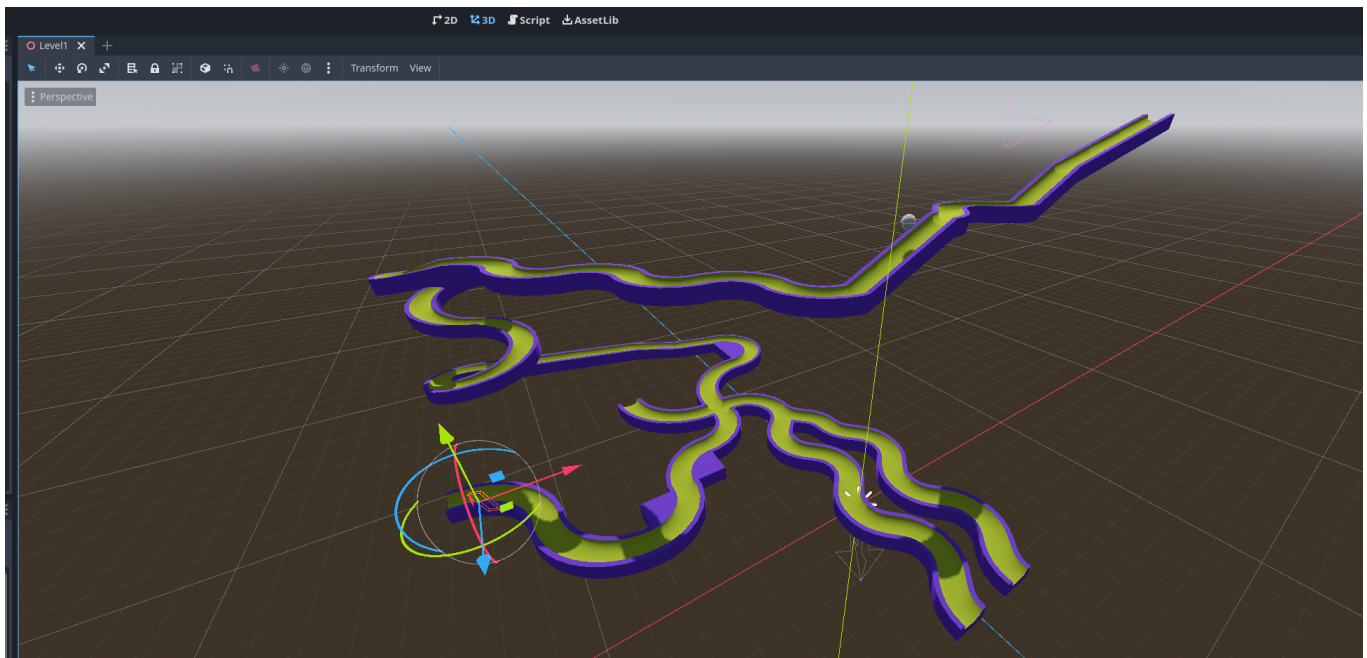


3. Ouvrir le projet (en double-cliquant)

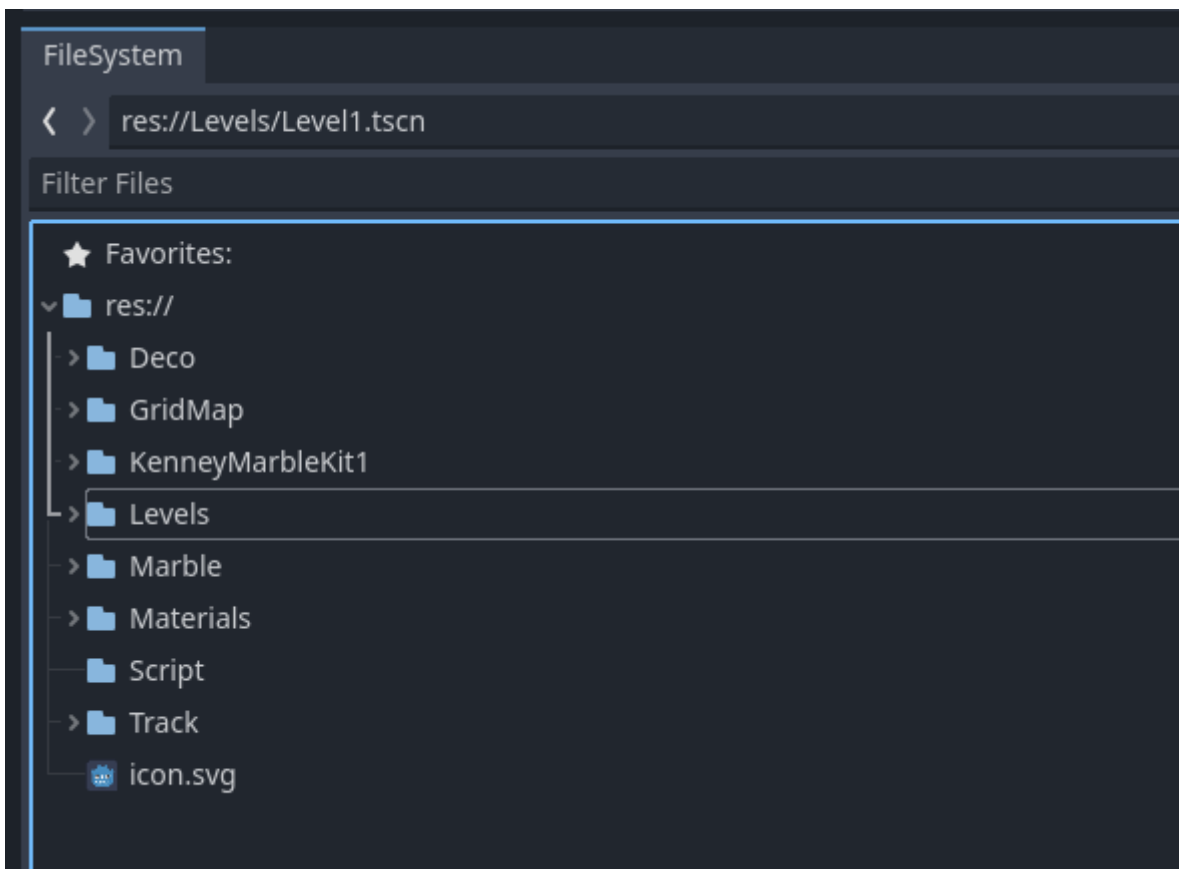


Apperçu du projet

res://Levels/Level1.tscn



Organization



Les pièces de la traque sont dans le répertoire `res://Track`.

Les billes sont dans le répertoire `res://Marble`

Les matériaux (physique et visuels) sont dans `res://Materials/Physics` et `res://Materials/Shaders`, respectivement.

Les objets 3d originaux de <https://www.kenney.nl/assets/marble-kit> sont dans
`res://KenneyMarbleKit1`

Création de la scène

(instructions en développement)

Les objets 3d et leurs transformations

(instructions en développement)

Les Caméras

(instructions en développement)

Les Matériaux visuels et les Lumières

(instructions en développement)

Les Matériaux physiques et la simulation

(instructions en développement)

Les Scripts, interaction avec utilisateur

(instructions en développement)

Pour les aînés seulement:

Pouvez-vous svp créer multiple copies du projet? Une copie pour chaque atelier. Par exemple,

```
C:\godot\projets\artistic-2023-1\godot-garneau-2023
```

```
C:\godot\projets\artistic-2023-2\godot-garneau-2023
```

```
C:\godot\projets\artistic-2023-3\godot-garneau-2023
```

```
C:\godot\projets\artistic-2023-4\godot-garneau-2023
```

Et si vous voulez essayer le tutoriel vous-même, créez-vous votre propre espace séparé pour que nous puissions commencer de zéro. Merci pour votre aide!

Vous pouvez contribuer à ce projet/ cet atelier. Si vous êtes vraiment avancés, vous pouvez soumettre un `pull request` directement au projet <https://github.com/faubes/Godot-Garneau-2023> (et si vous avez l'ambition de travailler dans le domaine de tech -- surtout comme programmeur -- apprendre à utiliser Git c'est super important!)

Sinon, vous pouvez simplement m'envoyer vos suggestions par courriel (demandez à votre prof pour mon email).

Voici quelques suggestions pour contributions:

- Nouveau matériaux visuels pour les billes, les traques.
 - <https://godotshaders.com/>
- Nouveau matériaux physiques pour les billes:
 - billes de métal, de plomb, de verre, etc.
- Nouvelle scènes:
 - Piste/ traque
 - Niveau
- Implémentation:
 - "fin" de la course; gagnant
 - bouton pour recommencer
 - Timer