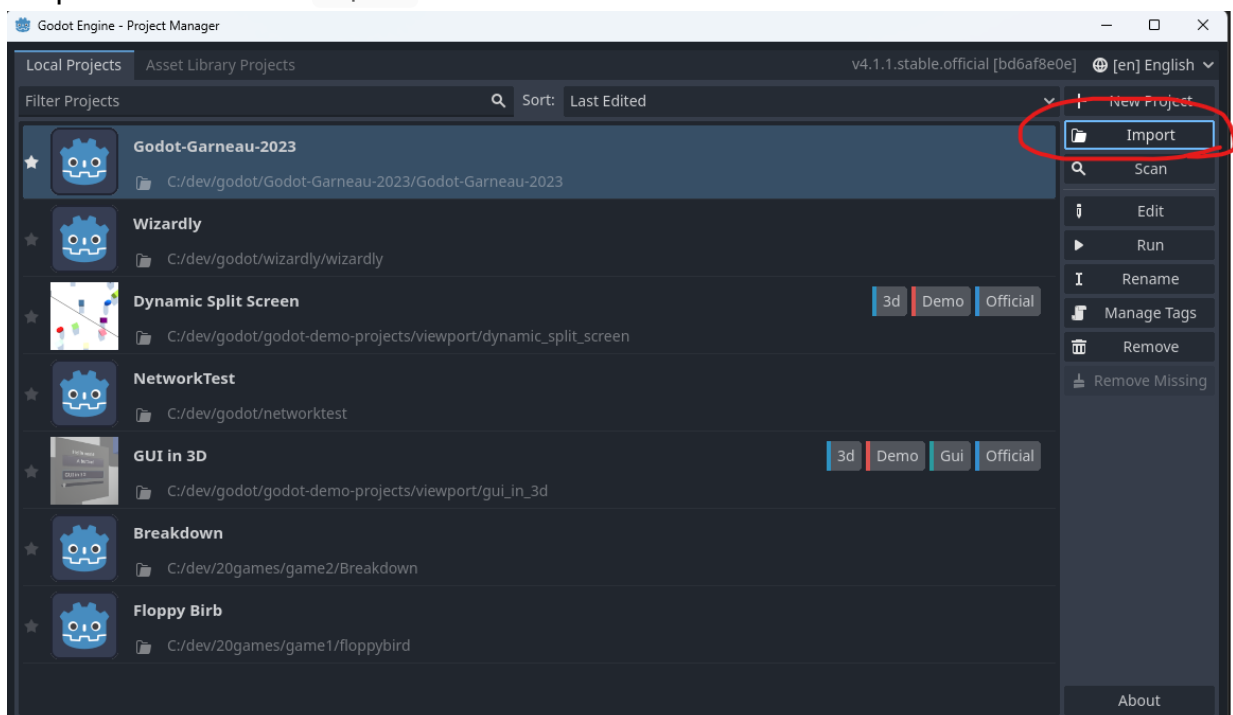


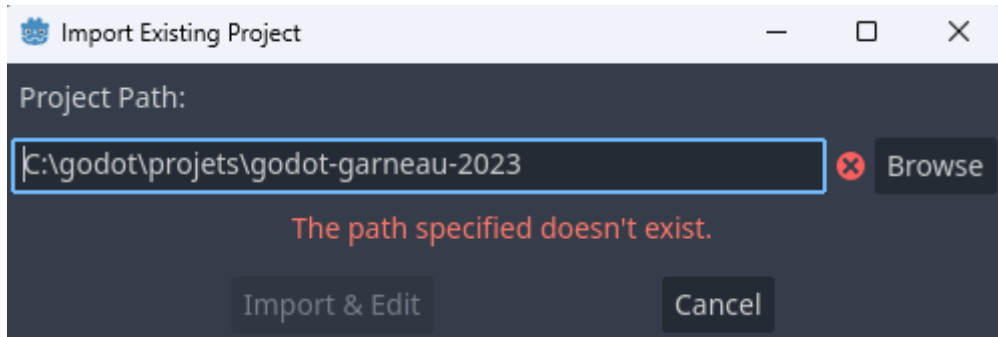
# SETUP

## 1-4 préparation d'un espace de travail

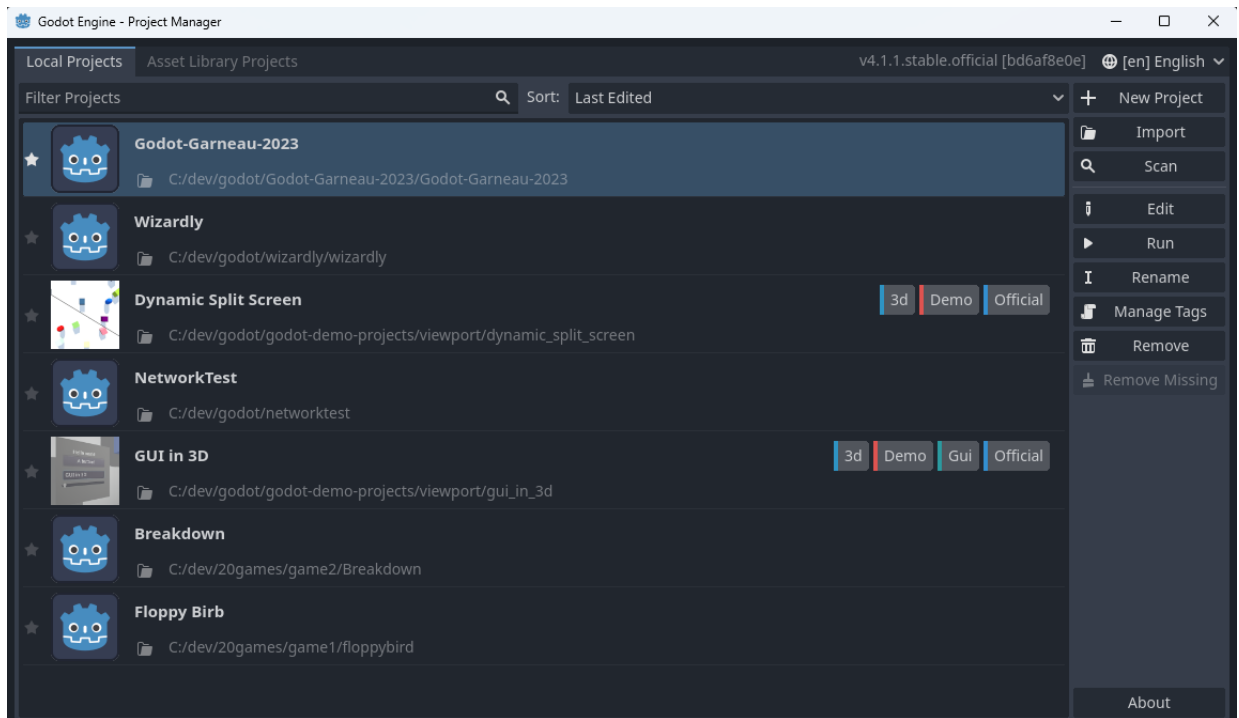
1. Installer Godot 4.1.# (<https://godotengine.org/>)
  1. Télécharger le fichier zip `Godot_v4.1.1-stable_win64.exe.zip`
  2. Extraire le contenu du zip dans un répertoire.
    1. `C:\godot\Godot_v4.1.3-stable_win64\`
2. Télécharger le projet `Godot-Garneau-2023`
  1. Lien direct: (<https://github.com/faubes/Godot-Garneau-2023/archive/refs/heads/main.zip>)
  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

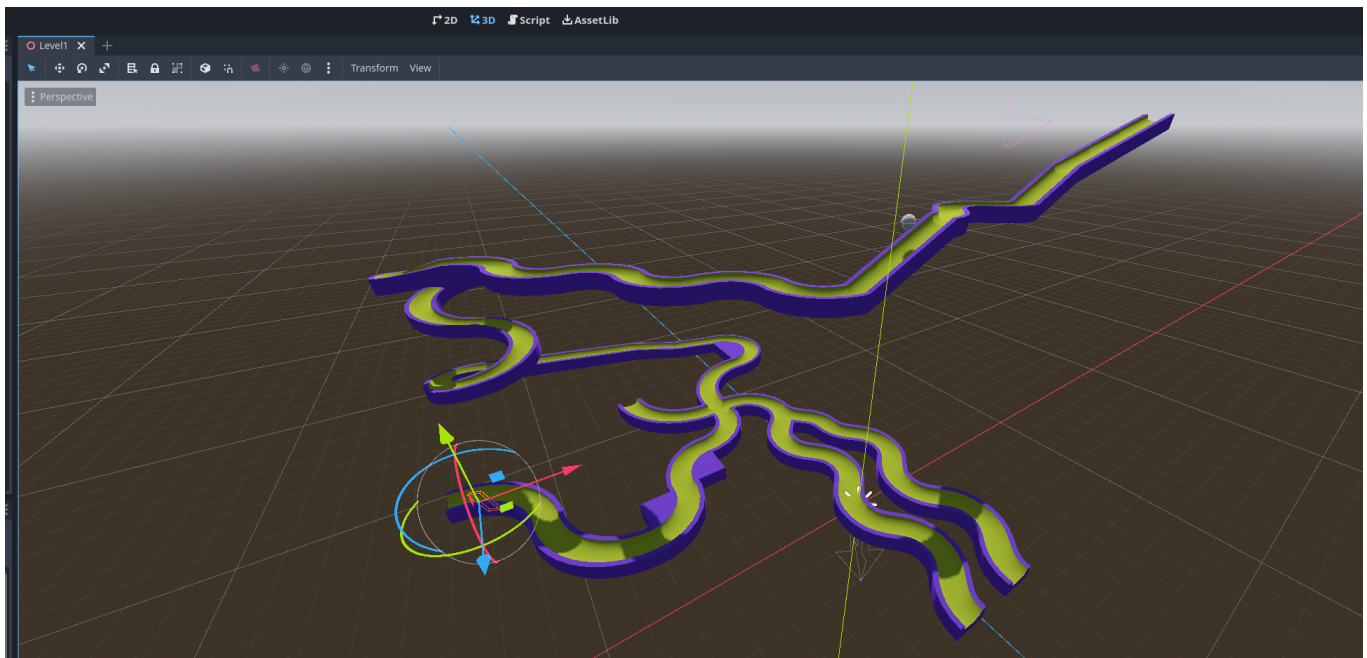


## 3. Ouvrir le projet (en double-cliquant)

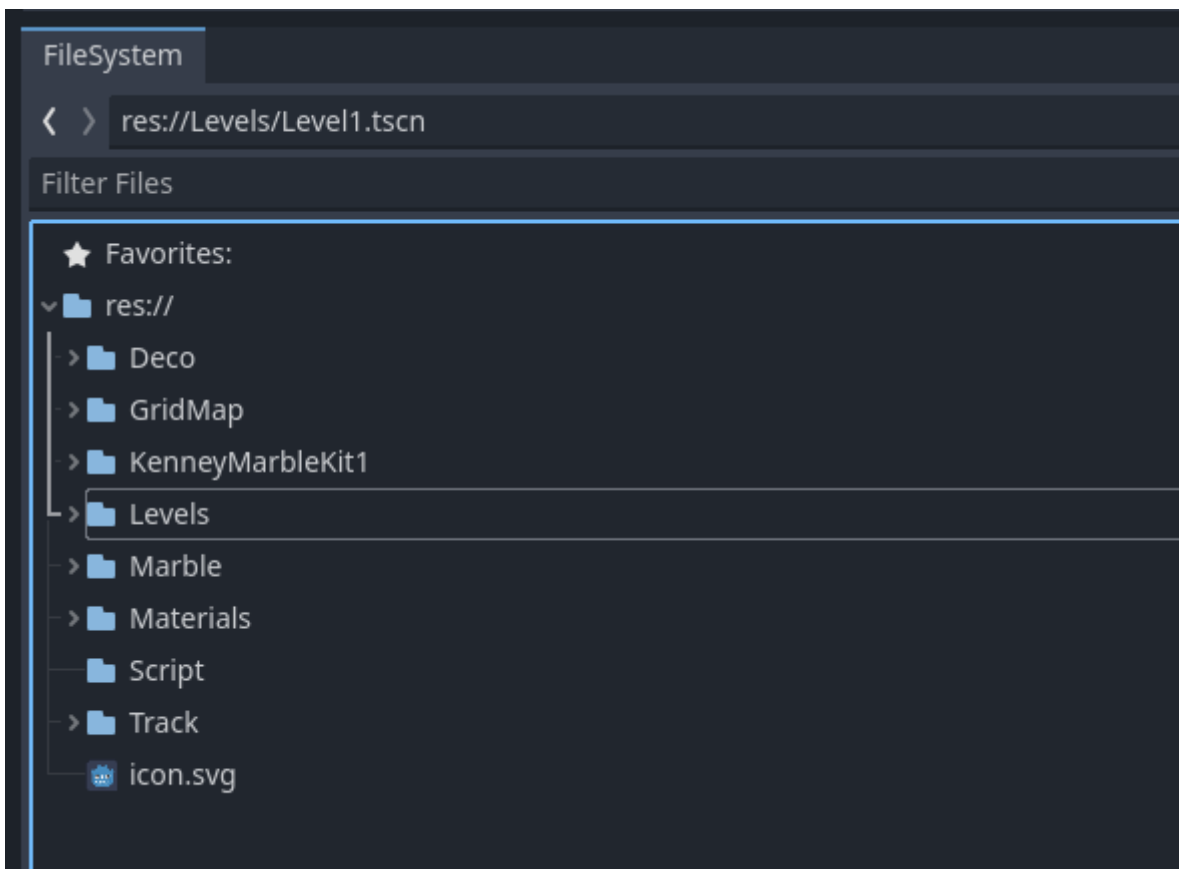


# Apperçu du projet

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 d'une 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)

## Setup avant l'atelier ArtisTIC 2023:

Svp créer quatre 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!

## Contribuer à l'atelier Godot Garneau 2023

Vous pouvez m'envoyer vos suggestions par courriel (demandez à votre prof pour mon email).

Si vous êtes vraiment avancés, vous pouvez soumettre un `pull request` directement au projet

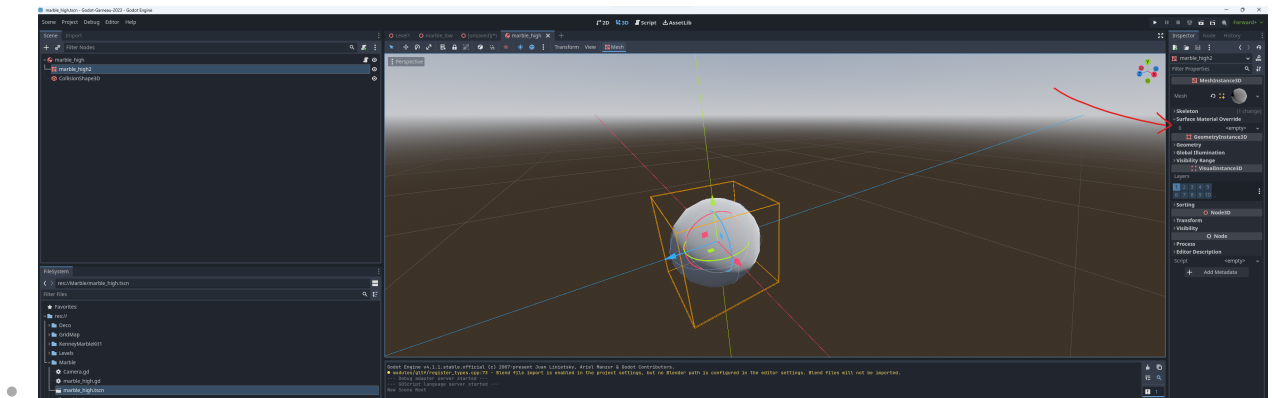
<https://github.com/faubes/Godot-Garneau-2023>

(et si vous avez l'ambition de travailler dans le domaine de tech -- surtout comme programmeur -- apprendre à utiliser Git est indispensable)

## Suggestions pour contributions

- Matériaux visuels

- `res://Materials/Shaders/`

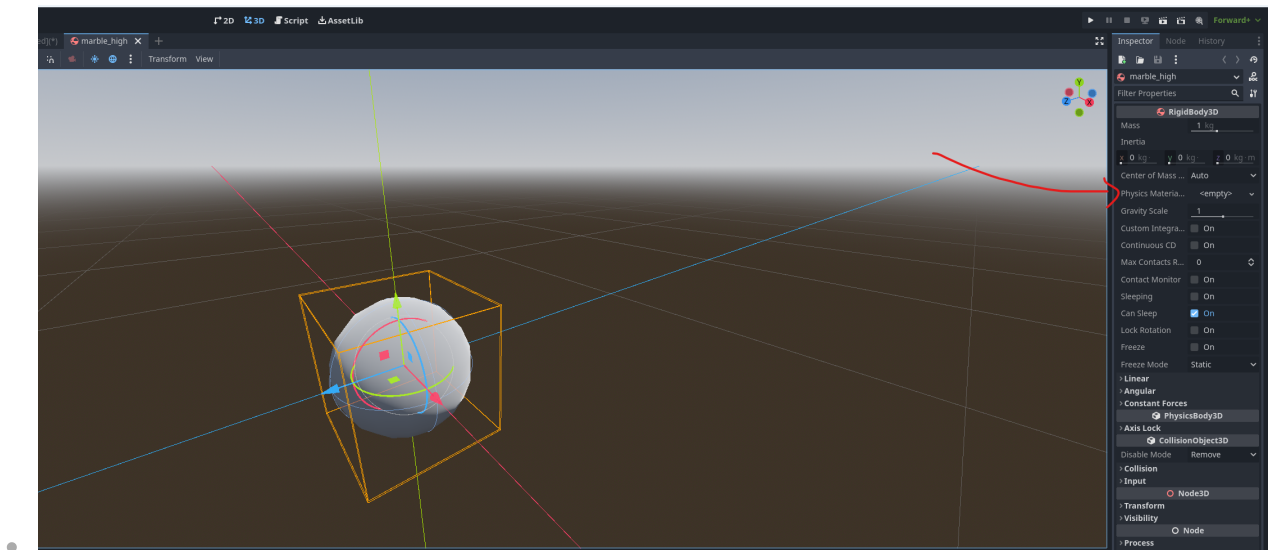


- pour les billes, les traques, le ciel

- <https://godotshaders.com/>

- Matériaux physiques

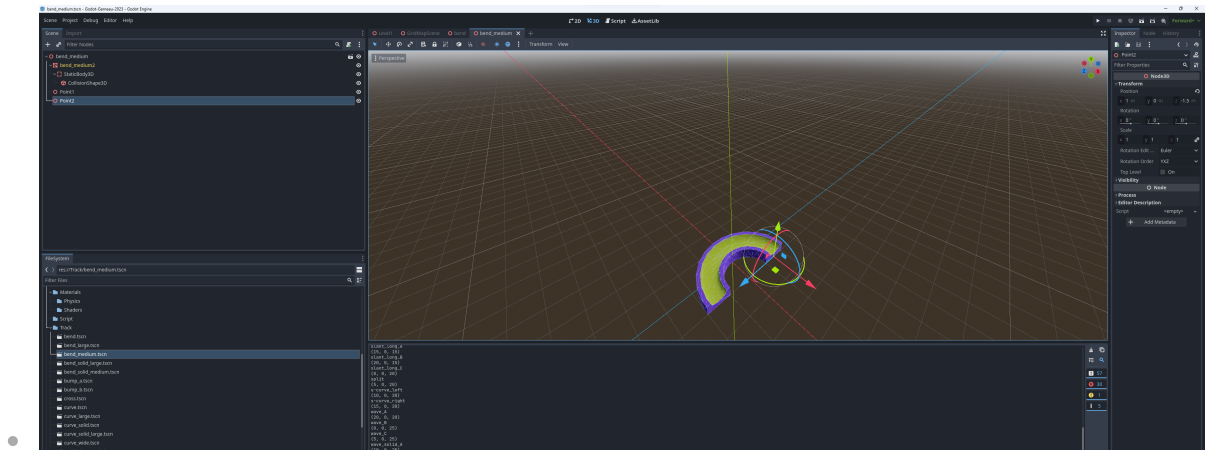
- `res://Materials/Physics/`



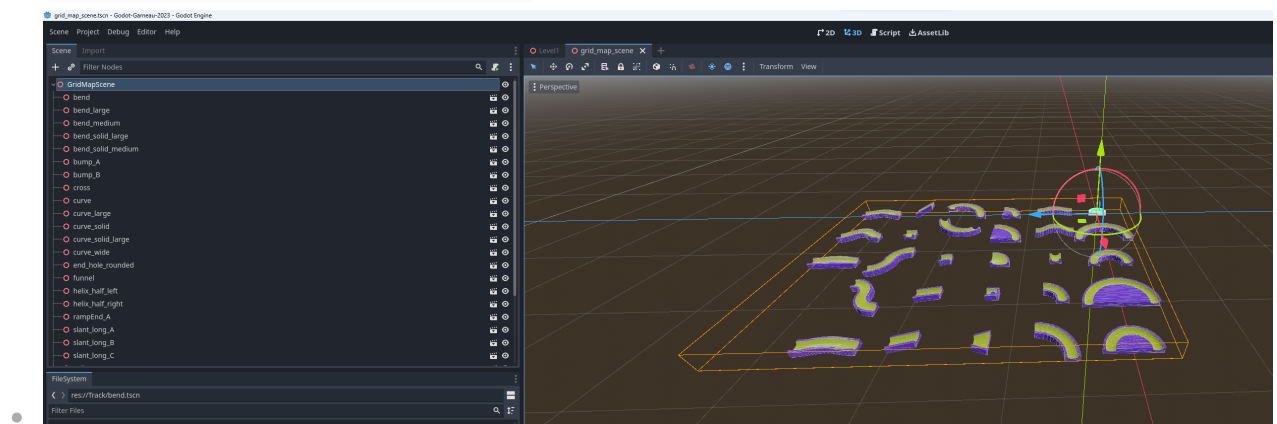
- billes de métal, de plomb, de verre, etc.

- Nouvelle scènes:

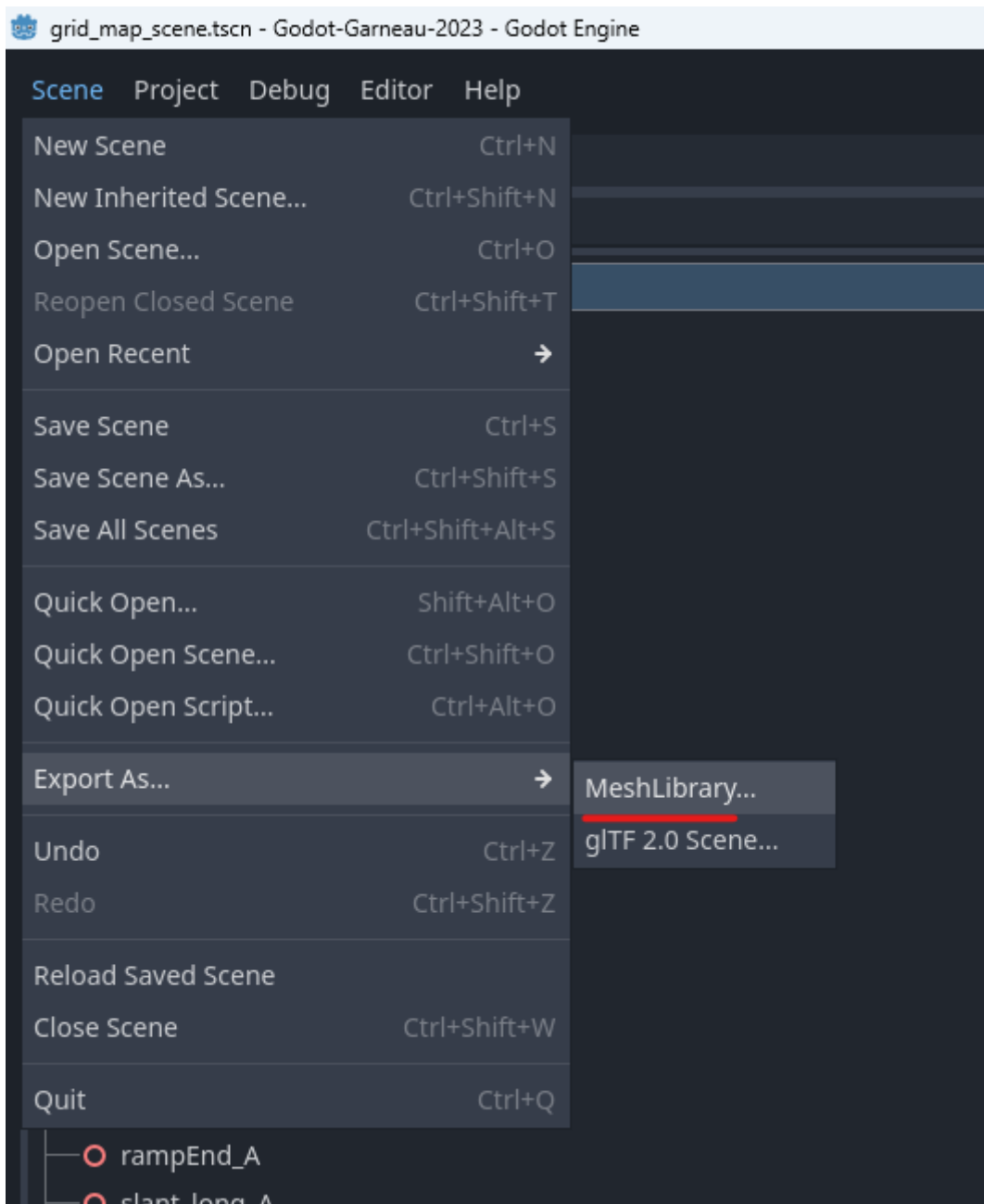
- Nouveau Morceaux `res://Track/`



- Mesh + Static Body + Collision Shape
- Ajouter nouveau morceaux à la MeshLibrary
- `res://GridMap/GridMapScene.tscn`



- Export GridMapScene (avec nouvelles pièces) -> MeshLibrary (Utilisé par GridMap pour placer pièces)



- Meilleur niveau: piste/ traque
  - Décorations
- Implémentation:
  - "fin" de la course; gagnant Area3D
  - bouton pour recommencer
  - Timer
  - génération automatique de piste