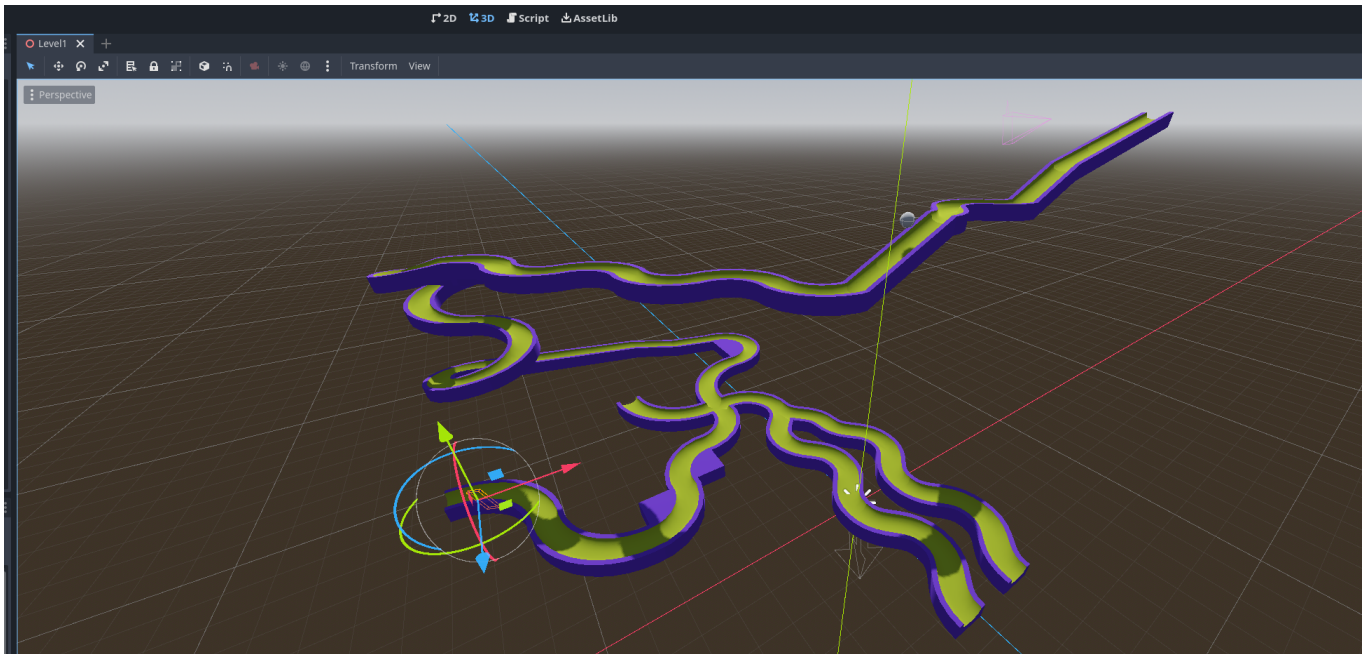


Godot Garneau 2023



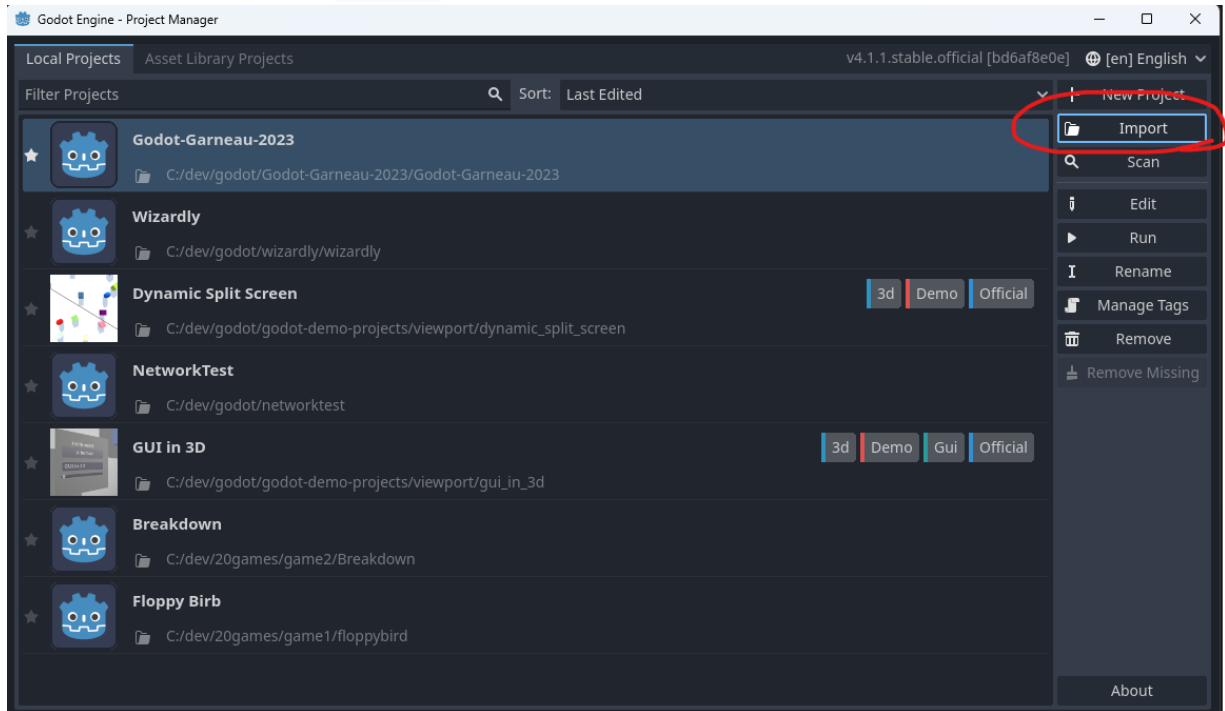
res://Levels/Level1.tscn

Préparation d'un espace de travail

1. Installer Godot 4.1.# (<https://godotengine.org/>)
 1. Télécharger le fichier zip `Godot_v4.1.#-stable_win64.exe.zip`
 2. Extraire le contenu du fichier zip dans un répertoire.
 1. `C:\godot\Godot_v4.1.#-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 le projet `main.zip` dans un répertoire.
 1. `C:\godot\projets\godot-garneau-2023\`
3. Démarrer Godot
 1. Le Moteur de jeu Godot est maintenant installé. Il suffit de cliquer sur l'exécutable (le fichier `godot-blah.exe`) pour le démarrer :
 1. `C:\godot\Godot_v4.1.3-stable_win64\Godot_v4.1.3-stable_win64.exe`
 2. Facultatif : Ajouter un raccourci (*shortcut*) de l'exécutable au bureau pour simplifier le démarrage du logiciel.

4. Ouvrir le projet `Godot-Garneau-2023` dans Godot

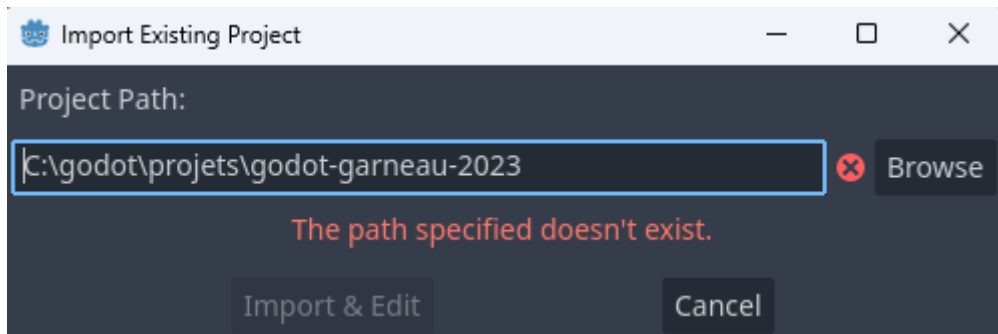
1. Cliquer sur le bouton `Import`



2. Remarque : J'ai déjà le projet ouvert ici.

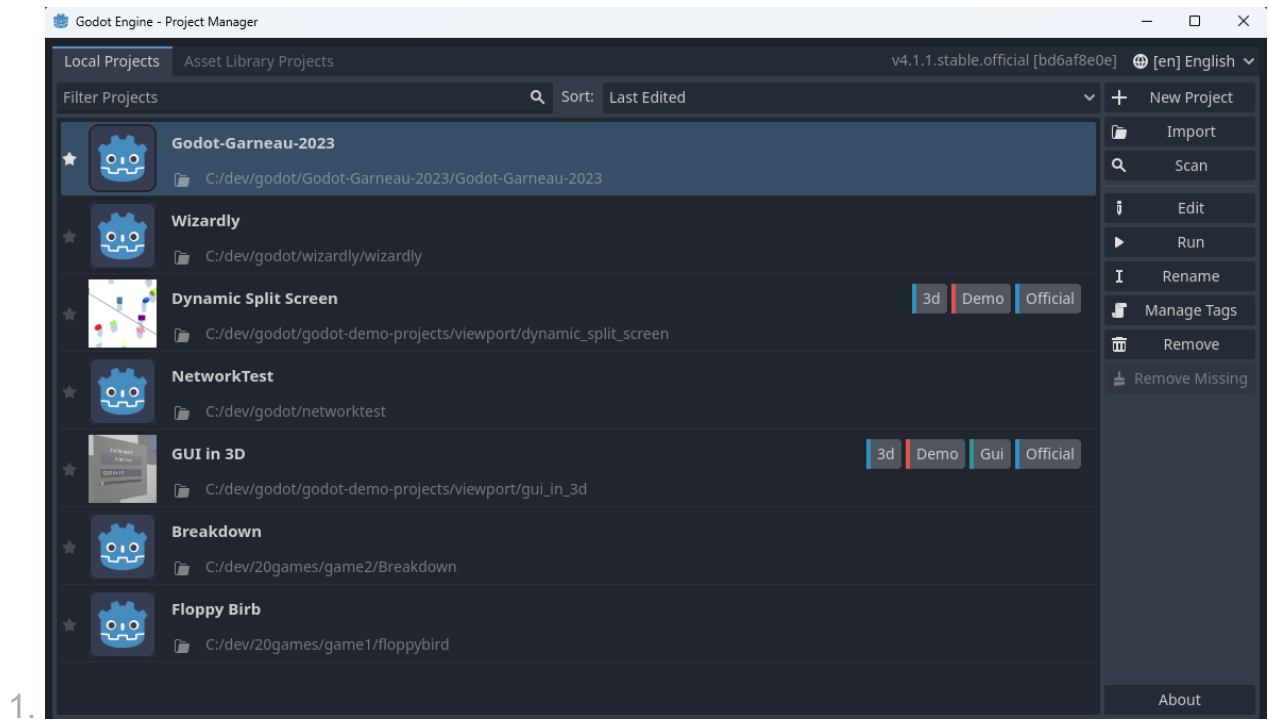
5. Naviguer au [répertoire du projet](#)

1. Utiliser le bouton `Browse` pour naviguer au [répertoire](#) du projet.

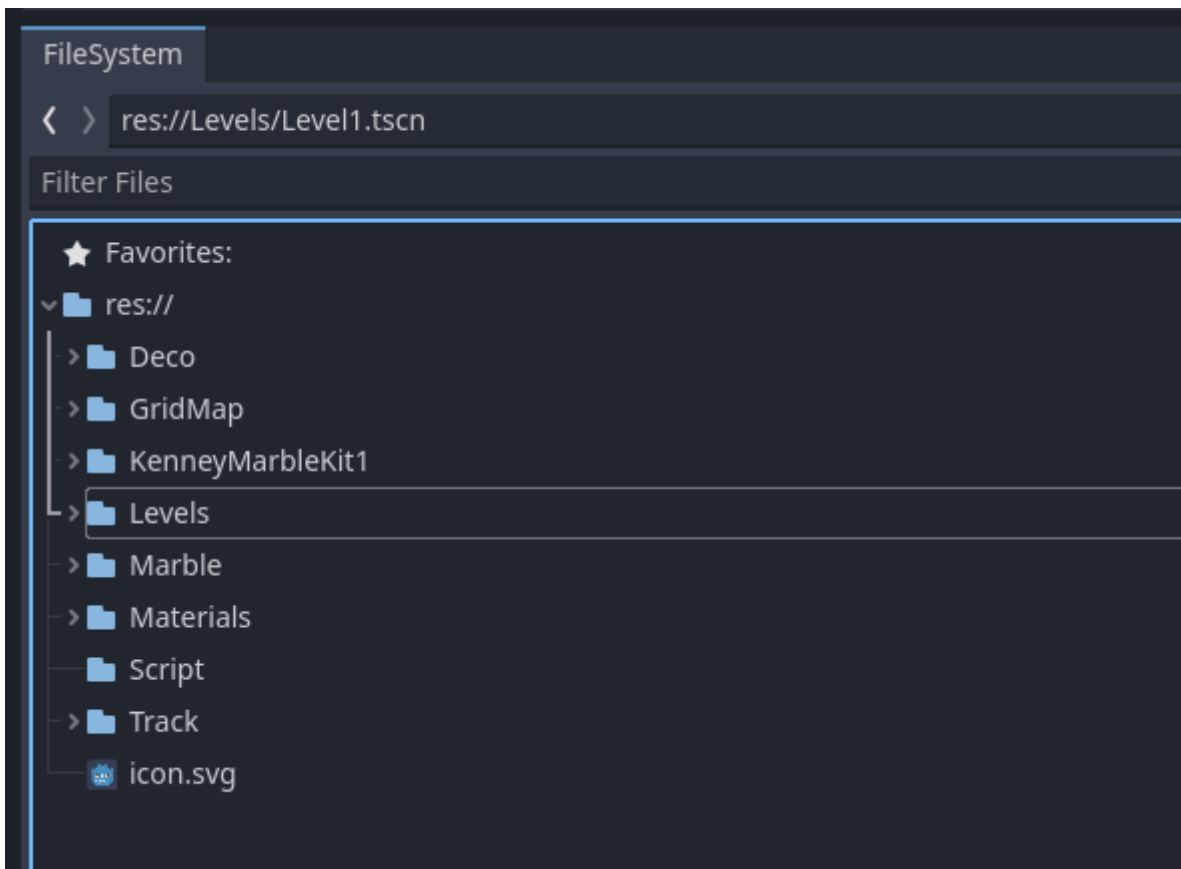


2.

6. Ouvrir le projet (en double-cliquant)



Organisation du projet



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

- res://Marble

- `res://Materials/Physics` et

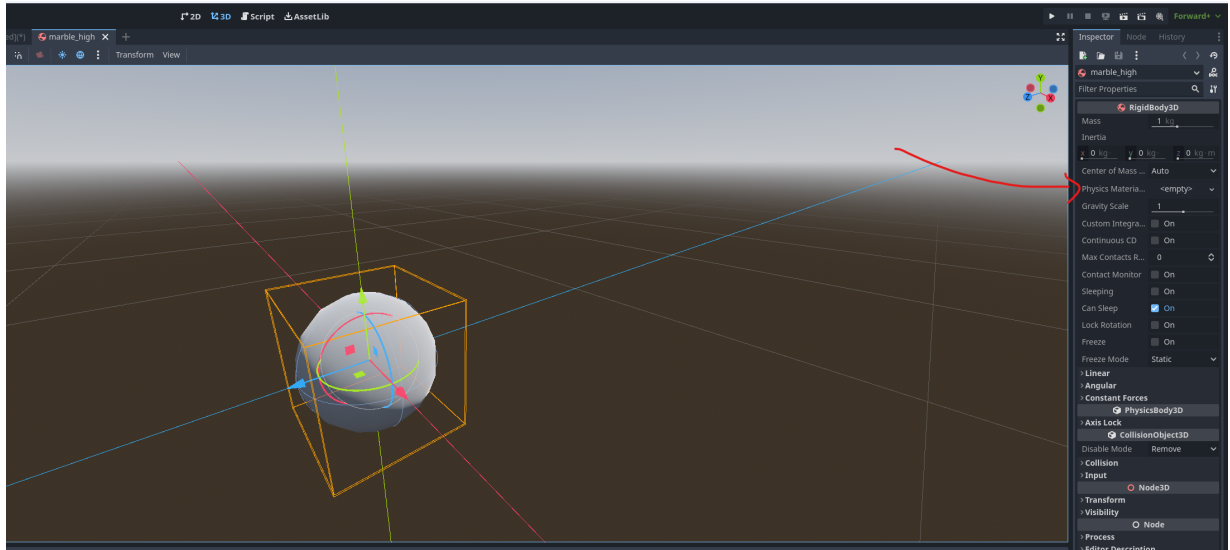
- `res://Materials/Shaders` , respectively.

- `res://KenneyMarbleKit1`

- `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.
- Nouvelles scènes:

- - Meilleur niveau : piste/ traque

- Décorations

- Implémentation :
 - "fin" de la course ; `Area3D`
 - plusieurs billes ; gagnant
 - bouton pour recommencer
 - chronomètre ; minuteur
 - génération automatique de piste