

Création du Jeu

Création du projet

Menu -> Projet -> Nouveau

Nom = Marion + Expliquer les autres champs (Taille et Orientation)

Taille (scène = écran)

Configurer la Scène

Scène -> Propriété du Projet -> Taille de la fenêtre de jeu à copier Scène -> Taille

Arrière plan

Double Clic -> Arrière Plan Répété -> Clic sur la scène -> Dans l'éditeur, Importer Image -> Fermer

Clic Droit -> Aligner -> Couvrir la fenêtre de jeu

Clic Droit -> Verrouiller -> Verrouiller la Sélection

Joueur

Clic Droit -> Insérer Object -> Sprite -> Clic Scène -> Dans l'éditeur Importer Image -> Fermer

Nom = « Mario »

Comportements -> Ajouter un Comportement -> 8 Directions

Comportements -> Ajouter un Comportement -> Limiter à la Scène

Boule de feu

Clic Droit -> Insérer Object -> Sprite -> Clic Scène -> Dans l'éditeur Importer Image -> Fermer

Nom = « BouleDeFeu »

Comportements -> Ajouter un Comportement -> Projectile

Tirer avec le clic Souris + Tirer vers la Souris

Sortir de scène la boule de feu

Clic Droit -> Insérer un Nouvel Objet -> Souris

Feuille d'évènement -> Ajouter évènement

Souris -> Lors d'un clic -> Clic Gauche

Ajouter une action -> Mario -> Faire apparaître un autre objet -> Boule de Feu 0, 0

Ajouter une action -> BouleDeFeu -> Définit l'angle vers -> (Souris.X, Souris.Y)

Ennemi : Tuer Marion + Tuer avec Boule de Feu

Clic Droit -> Insérer Object -> Sprite -> Clic Scène -> Dans l'éditeur Importer Image -> Fermer

Nom = « Champi »

Feuille d'évènement -> Ajouter évènement

Champi -> Lors de la collision avec un autre Objet -> Mario

Ajouter une action -> Mario -> Détruire

Ajouter une action -> Astéroïde -> Détruire

Feuille d'évènement -> Ajouter évènement

BouleDeFeu -> Lors de la collision avec un autre Objet -> Champi

Ajouter une action -> Champi -> Détruire

Ajouter une action -> Boule de Feu-> Détruire

Explosion

Clic Droit -> Insérer Object -> Sprite -> Clic Scène -> Dans l'éditeur Importer Image -> Fermer

Comportements -> Ajouter un Comportement -> Fondu (0.1, 0.2, 0.2)

Sortir de Scène l'explosion

Feuille d'évènement

BouleDeFeu -> Lors de la collision avec un autre Objet -> Champi

Ajouter une action -> Champi -> Faire apparaître un autre objet -> Explosion 0, 0

Centrer Champi

Centrer Explosion

Feuille d'évènement

Champi -> Lors de la collision avec un autre Objet -> Mario

Ajouter une action -> Mario -> Faire apparaître un autre objet -> Explosion 0, 0

Mouvement Ennemi Linéaire

Comportements -> Ajouter un Comportement -> Projectile -> Vitesse = -200

Apparition Ennemis toutes les 2s

Sortir de la scène le Champignon

Feuille d'évènement

Système -> Toutes les X Secondes -> 2s

Ajouter une action -> Système -> Créer un objet -> Champi (854, 240)

Apparition Ennemis aléatoire entre 0 et 2s

Feuille d'évènement

Système -> Toutes les X Secondes -> **Random(0,2)**

Ajouter une action -> Système -> Créer un objet -> Champi (854, 240)

Apparition Ennemis à une hauteur aléatoire

Feuille d'évènement -> Ajouter évènement

Système -> Toutes les X Secondes -> random(0,2)

Ajouter une action -> Système -> Créer un objet -> Champi (854, **random(0,480)**)

Enregistrer / Ouvrir / ...

Optionnels

Rotation asteroide

Asteriode -> Comportement -> Rotation

Asteriode -> Comportement -> Projectile -> Orientation Auto = False

Fin de partie

Clic Droit -> Insérer Object -> Texte -> Clic Scène

Nom = GameOver, Texte = « Game Over », Taille =60, Gras, Couleur = Rouge

Visible initialement = False

Feuille d'évènement

Champi -> Lors de la collision avec un autre Objet -> Mario

Ajouter une action -> GameOver -> Définir la Visibilité -> Visible

Compteur

Clic Droit -> Insérer Object -> Texte -> Clic Scène

Nom = Compteur, Texte = « 0 », Taille =24, Gras, Couleur = Rouge

Feuille d'évènement

BouleDeFeu -> Lors de la collision avec un autre Objet -> Champi

Ajouter une action -> Compteur -> Définir le Texte -> `int(Compteur.Text) + 1`

Son

Projet -> Musiques -> Importer des Musiques -> Bruit explosion -> Sélectionner -> Importer

Nom = « explosion »

Clic Droit -> Insérer Object -> Audio -> Clic Scène

Feuille d'évènement

Champi -> Lors de la collision avec un autre Objet -> Mario

Ajouter une action -> Audio -> Jouer -> explosion

Voir plus loin :

Mise en pause

Définition des Zone de collision

Gravité

Plusieurs ennemis

Défilement écrans

