

Préparation du Jeu

Récupérer les données

https://github.com/fbraure/construct3_demo

Code -> Télécharge le zip

Dézipper

Démarrer l'éditeur de Jeu

<https://editor.construct.net/>

Création du Jeu

Création du projet

Menu -> Projet -> Nouveau

Nom = « Mario » + Expliquer les autres champs (Taille et Orientation)

Configurer la Scène

Scène -> Propriété du Projet -> Taille de la fenêtre de jeu à recopier 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 -> Mouvements/8 Directions

Comportements -> Ajouter un Comportement -> Général/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 -> Mouvements/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 -> Souris/Lors d'un clic -> Clic Gauche

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

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

Ennemi : Tuer Mario + 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 -> Collisions/Lors de la collision avec un autre Objet -> Mario

Ajouter une action -> Mario -> Divers/Détruire

Ajouter une action -> Champi -> Divers/Détruire

Feuille d'évènement -> Ajouter évènement

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

Ajouter une action -> Champi -> Divers/Détruire

Ajouter une action -> Boule de Feu-> Divers/Détruire

Mouvement Ennemi Linéaire

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

Apparition Ennemis toutes les 2s

Sortir de la scène le Champignon

Feuille d'évènement

Système -> Temps/Toutes les X Secondes -> 2s

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

Apparition Ennemis à une hauteur aléatoire

Feuille d'évènement -> Ajouter évènement

Système -> Temps/Toutes les X Secondes -> 2

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

Apparition Ennemis aléatoire entre 0 et 2s

Feuille d'évènement

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

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

Explosion

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

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

Sortir de Scène l'explosion

Feuille d'évènement

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

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

Centrer Champi

Centrer Explosion

Feuille d'évènement

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

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

Enregistrer / Ouvrir / ...

Projet -> Sauver Sous -> Enregistrer en tant que fichier seul

Optionnels

Rotation Astéroïde

Astéroïde -> Comportement -> Mouvements/Rotation

Astéroïde -> Comportement -> Mouvements/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 -> Collisions/Lors de la collision avec un autre Objet -> Mario

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

Ajouter une action -> Système -> Temps/Définir l'échelle du temps = 0

Compteur

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

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

Feuille d'évènement

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

Ajouter une action -> Compteur -> Texte/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 -> Collisions/Lors de la collision avec un autre Objet -> Mario

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

[Voir plus loin :](#)

Mise en pause

Restart

Ajout arme

Définition des Zone de collision

Gravité

Plusieurs ennemis

Défilement écrans