

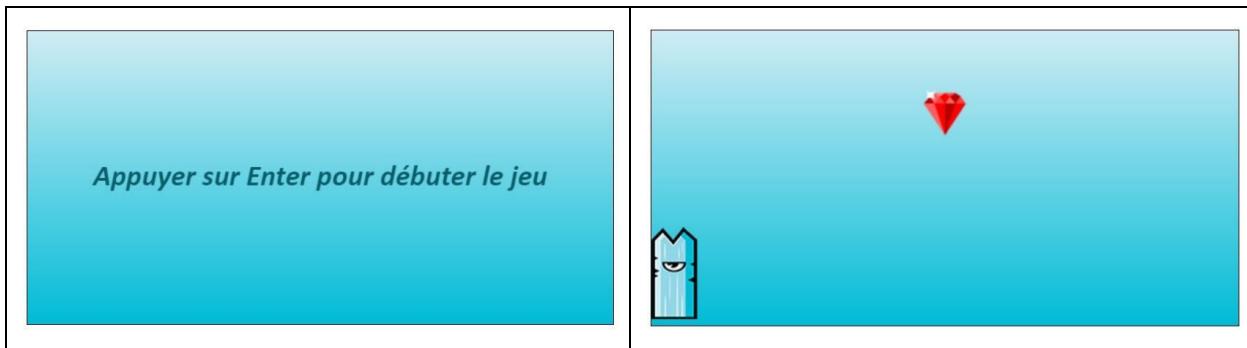
TM 582 - 1J1 Animation et interactivité en jeu

Devoir / Semaine 10, 3%

Aider Spike à attraper le diamant!

Dans ce devoir, il s'agit de gérer initialement le passage d'une interface d'introduction d'un jeu, au jeu comme tel.

Alors au démarrage on donne les consignes au joueur pour démarrer le jeu en appuyant sur la touche **Enter**. Puis, durant le jeu, le personnage de Spike (imgObjet1) doit simplement se diriger vers le diamant statique. S'il y a une collision entre ces deux objets, on arrête l'actualisation des éléments du jeu (fonction: *actualiserJeu*) pour jouer ensuite à l'infini l'animation du diamant animé (fonction: *animerDiamant*).



Vous devez finaliser la déclaration des variables et des fonctions, ainsi que l'appel des fonctions selon les consignes indiquées dans le fichier.

Critère d'évaluation:

- **Codification (3 %):** Le code est précis et bien indenté. La pondération pour la réalisation des éléments à compléter est la suivante :
 - **0,25 %**, initialiser avec les bonnes valeurs les variables pour gérer l'animation du diamant. Une fois cela fait enlever les // pour activer les lignes de code qui déterminent les positions sur l'axe des X et des Y du diamant statique (*posXDiamant* et *posYDiamant*);
 - **1.00 %**, ajouter dans la fonction *relacherTouche*, la gestion de la touche **Enter** du clavier. Si le jeu n'est pas débuté et que cette touche est enfoncée, on part l'animation de l'actualisation du jeu à une cadence de 60 ips, dont l'ID (identifiant numérique) doit être mémorisé avec la variable déjà déclarée : *intervalIDActualiserJeu*, après cela il va de soit qu'on doit mémoriser que le jeu est commencé;
 - **0.75 %**, lorsque le jeu est en cours, dans la fonction *actualiserLeJeu*, on détecte si il y a une collision entre Spike (imgObjet1) et le diamant. Si les 2 objets se touchent alors on part l'animation du diamant et on arrête celle de l'actualisation du jeu;
 - **1,00 %**, finaliser la fonction *animerDiamant* pour faire jouer à l'infini l'animation de la feuilles de sprites *diamantAnimation.png* déjà mémorisée avec la variable **imgDiamantAnim** selon ses caractéristiques.