

TM 582 - 1J1 Animation et interactivité en jeu

Devoir / Semaine 11, 3%

Attraper les diamants!

Dans ce devoir, vous devez compléter le fichier de départ pour permettre au personnage de courir à gauche et à droite avec les flèches, attraper les diamants qui apparaissent tout en évitant d'être touché par le monstre.



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

Critère d'évaluation:

- **Codification (3 %):** Le code est précis et bien indenté. La pondération pour la réalisation des éléments à compléter est la suivante :
 - **0,5 %** , initialiser avec les bonnes valeurs les variables pour gérer les éléments du jeu;
 - **1.0%** , ajouter dans la fonction *relacherTouche*, les instructions pour modifier l'image du personnage pour afficher son image en arrêt selon sa direction. Ajouter dans la fonction *deplacerPersonnage*, les instructions de changement de feuille de sprites pour choisir l'image de l'animation de course vers la gauche ou vers la droite selon sa direction de mouvement;
 - **0.5%**, partir 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 : *intervallIDActualiserJeu*. Partir également la fonction d'animation de la feuille de sprites du personnage à une cadence de 6 ips;
 - **1 %** , lorsque le jeu est en cours, dans la fonction *actualiserLeJeu*, détecter les collisions:
 - s'il y a une collision entre le monstre alors le jeu s'arrête;
 - s'il y a une collision avec un diamant alors le score augmente, le diamant est repositionné en bas du canvas selon l'axe horizontal de façon aléatoire et son image est modifiée en choisissant une des 3 images de diamant au hasard.