

Partie I : Charger un terrain

I/ Préparatif des fichiers et de Jupyter

1/ Conversion des fichiers avec Tiled Map Editor

Une fois le terrain créé avec **Tiled Map Editor**, la sauvegarde s'effectue ainsi :

- Le jeu de tuiles est une **image**, en *format .png* si possible pour la transparence.
- **Chaque calque** est sauvegardé sous forme de *fichier.csv* : il y a donc autant de fichiers que de calques.

Pour un terrain qui a été créé avec pour dimension 40 x 30, chaque fichier aura donc 30 lignes contenant chacune 40 valeurs. **Chacune** d'entre elle représente l'**ID de la tuile utilisée** et si **aucune tuile** n'a été utilisée, elle vaudra **-1**.

Exemple d'une partie d'un fichier.csv (40 x 30)

[illegible]

Plusieurs choses sont à noter :

- Chaque ligne comporte bien **40 valeurs** sauf celles qui ne sont composées **que de « -1 »** représentées par un **« -40 »**.
- Comme tout logiciel anglo-saxon, le **séparateur** est une **virgule** et non un point-virgule : il faudra y faire attention lors du chargement du fichier !

Attention : Pour pouvoir charger correctement les fichiers, il faudra **ABSOLUMENT** réécrire à la main les lignes représentées par un « -40 » par une série de quarante « -1 » sinon il y aura des erreurs !

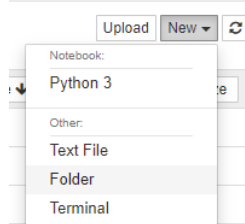
2/ Préparation de Jupyter

Etant donné le nombre important de fichiers à venir, il est important d'organiser une arborescence de répertoires (nommés **Folder** dans Jupyter) pour s'y retrouver.

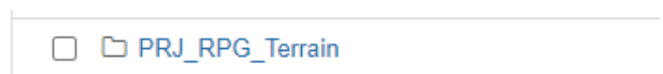
1/ **Lancer Jupyter** et **créer** un nouveau répertoire. Le **renommer** « *PRJ RPG Terrain* ».

En images

Création du répertoire



Résultat obtenu



2/ Dans ce répertoire, **créer** deux autres sous-répertoires nommés respectivement « *FilesCSV* » et « *Images* ».
On dit obtenir ceci :

Select items to perform actions on them.

<input type="checkbox"/> 0	/ PRJ_RPG_Terrain	Name	Last Modified	File size
<input type="checkbox"/>	..		il y a quelques secondes	
<input type="checkbox"/>	FilesCSV		il y a 17 heures	
<input type="checkbox"/>	Images		il y a 17 heures	

3/ **Télécharger** ensuite le fichier « *Map.ipynb* » de GitHub à cette adresse :
https://github.com/Imayer65/NSI_T/tree/main/Projets/PRJ_RPG/Partie_I_Terrain

Pour se faire, **cliquer** dessus puis sur « *Raw* ». **Compléter à la main l'extension .ipynb** et cela devrait fonctionner 😊.
Le **monter** ensuite dans le répertoire « *PRJ_RPG_Terrain* » via la commande « *Upload* ».
On doit obtenir ceci :

Select items to perform actions on them.

<input type="checkbox"/> 0	/ PRJ_RPG_Terrain	Name	Last Modified	File size
<input type="checkbox"/>	..		il y a quelques secondes	
<input type="checkbox"/>	FilesCSV		il y a 17 heures	
<input type="checkbox"/>	Images		il y a 17 heures	
<input type="checkbox"/>	Map.ipynb	Actif	il y a 17 heures	146 kB

Remarque : je dispose du fichier sur ma clé ci-besoin !

4/ **Lancer** le fichier « *Map.ipynb* » et **suivre** les instructions pour le chargement du terrain dans un programme Python.