

1 Mise en place de l'environnement de développement

Vous pouvez travailler sur le serveur web de l'IUT (srv-peda-new.iut-acy.local) qui pointe sur votre W.

Vous pouvez utiliser Visual Studio Code pour développer.

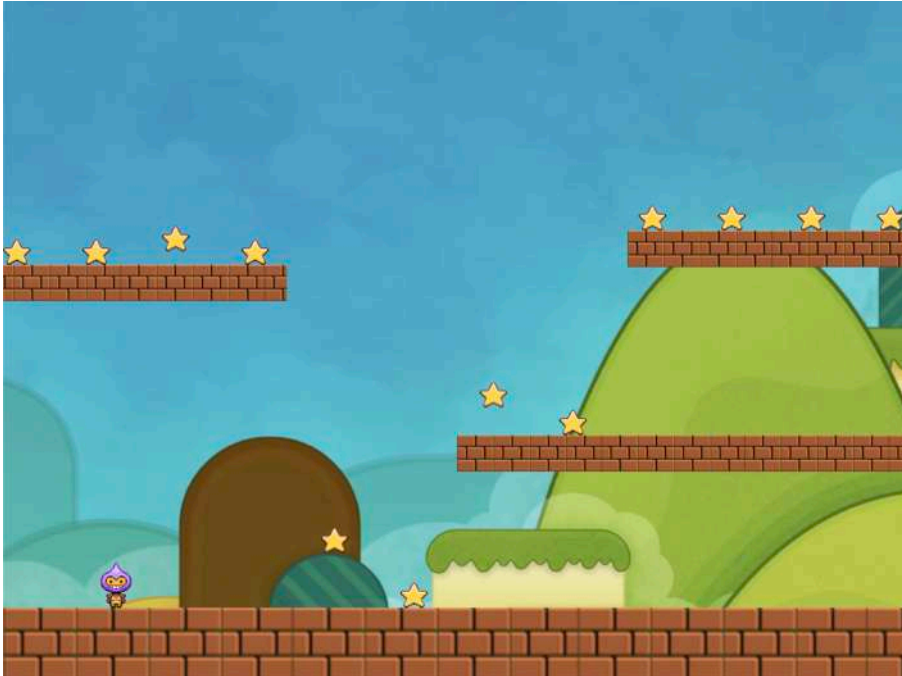
Vous trouverez un grand nombre d'exemples à l'adresse suivante : <https://phaser.io/examples>

2 Implémentation du code du CM

Reprendre le CM pour implémenter les étapes 1 à 6.

Les ressources sont disponibles sur le réseau.

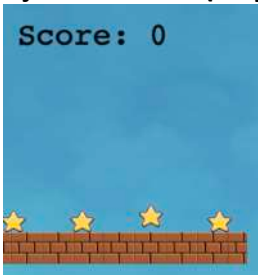
Rendu attendu :



Vous devez pouvoir vous déplacer et récupérer les étoiles

3 Implémenter de nouvelles fonctionnalités

Ajout du score (10 par étoile) :



Documentation : <https://photonstorm.github.io/phaser3-docs/Phaser.GameObjects.Text.html>

Nouveau tour de jeu :

DIARD Benoît

Une fois toutes les étoiles récupérées on réinitialise l'ensemble des étoiles (fonction collectStar):

```
if (stars.countActive(true) === 0)
{
    // A new batch of stars to collect
    stars.children.iterate(function (child) {

        child.enableBody(true, child.x, 0, true, true);

    });
}
```

Ajout des bombes :

A chaque nouveau tour de jeu (toutes les étoiles ramassées) une nouvelle bombe doit apparaître.

Indication :

- Créer un groupe dynamique nommé bombs
- Créer un collider entre ce groupe et les plateformes
- Créer un collider avec le joueur et le groupe de bombes qui déclenche la fonction hitBomb

```
function hitBomb (player, bomb)
{
    this.physics.pause(); // physique en pause
    player.setTint(0xff0000); // on change la couleur du joueur en rouge
    player.anims.play('turn'); // on positionne l'animation du joueur
    gameOver = true; // on arrete le jeu à l'aide d'un boolean
}
```

Complétez la fonction collectStar pour créer une nouvelle bombe **bomb** à chaque fin de tour.

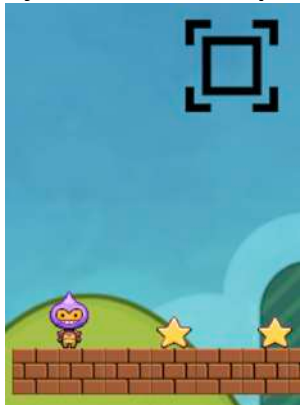
Supprimer sa gravité pour qu'elle puisse rebondir à l'infini :

```
bomb.allowGravity = false;
```

Ajout des bruitages :

Ajouter les bruitages disponibles sur le réseau.

Ajout d'un bouton pour le plein écran :



Indication :

Fonctions setInteractive, setFrame, stopFullScreen, startFullScreen

4 Version smartphone

Vous allez utiliser l'orientation du téléphone pour déplacer le personnage.

Utilisez la fonction native du JS : deviceorientation

Utilisez input.activePointer pour tester le touch avec pointeur pour gérer le saut du personnage.