

Travaux Pratiques du chapitre 3

TP1 :

A partir du spritesheet fourni (voir l'image ci-après), il est demandé de visualiser un des mouvements (aller vers l'avant, à gauche, à droite, aller vers l'arrière).



TP2 :

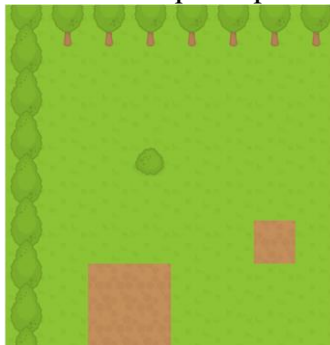
Refaire avec comme lutins appartenant à un répertoire. Le lutin est de la forme suivante qui fait des rotations:



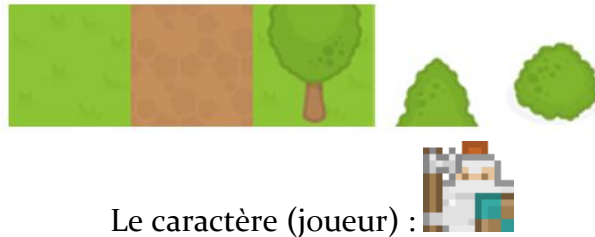
TP3 :

Intégrer le player (character) dans la map en lui associant un code et en initialisant sa position.

Faites déplacer le joueur moyennant les touches clavier de déplacement (codes 37, 38, 39, 40) en tenant compte des obstacles indiquées par la tuile ci-dessous.



Exemple de scène construite à partir de la map :



Le caractère (joueur) :

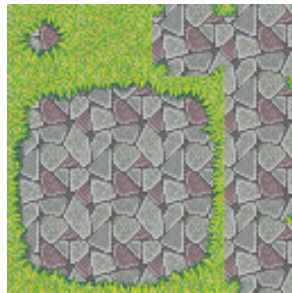
On utilisera l'évènement keyup décrit comme suit :

```
addEventListener("keyup", function(e) {  
    switch(e.keyCode) {  
        case 37: playerX--; break;  
        case 39: playerX++; break;  
        case 38: playerY--; break;  
        case 40: playerY++; break;  
    }  
})
```

TP4 :

Soit la tileset indiquée par la figure ci-contre.

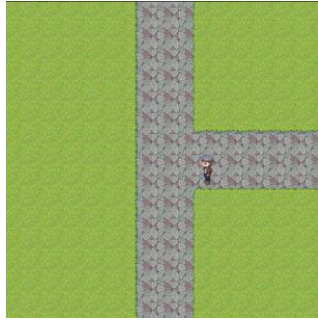
C'est un ensemble de tuiles de dimensions (32x32) et regroupées dans une même image.



Il s'agit de proposer une scène de jeu à partir de ces tuiles et d'insérer un joueur dont les actions : avancer, aller à gauche, aller à droite, aller vers l'avant sont décrits par les lutins de l'image jointe et indiquée ci-après.



Un exemple est donné ci-après :



TP5.

Reprendre l'exercice précédent avec la gestion de la camera. On supposera que la scène est plus grande que le canevas.