Game Jam Jardin d'Alice

**Design:**

N.B.: Aucune plante ne traverse les formes fermées.

Règles:

*- Cube* = racines

Première plante à apparaître:

- si la forme est fermée, la racine en fait le tour en lignes verticales et horizontales en suivant les contours.

- si la forme est ouverte, la racine apparaît toujours vers les bords de la feuille en lignes verticales et horizontales.

Les unités s'ajoutent aléatoirement bout à bout sur une ligne unique.

Au bout de 5 *cubes* empilés -> ramification supplémentaire sur le 3ème *cube* en partant de la fin.

La racine d'origine continue d'évoluer avec 1 à 5 cubes supplémentaires puis s'arrête.

Pour les lignes verticales, écart horizontal aléatoire entre -50 et 50% sur la droite ou sur la gauche.

Pour les lignes horizontales, écart entre -50 et 50% vers le haut ou le bas.

Au bout de 5 *cubes* dans la même direction (par ex. vers la droite) -> va dans la direction opposée (par ex. vers la gauche).

3 ramifications sur 10 sont roses (à faire).

Les racinesse superposent.

Elles s'arrêtent à la rencontre d'une autre plante; en revanche, s'il y a trop de fleurs à l'écran (5 grappes?), elles continuent de pousser et étouffent les plantes en contact qui disparaissent (fade de 5 sec.?).

*- Square* = tiges

Les tiges se greffent aux racines toutes les 10 unités (10 *cubes*) sur la surface horizontale et verticale des *cubes* sur une ligne unique.

La tige pousse d'abord verticalement; si elle rencontre un bord/obstacle ou une autre plante que la racine, elle s'arrête. Une autre tige pousse alors horizontalement.

Ecart horizontal aléatoire entre -100 et 100% sur la droite et sur la gauche.

Elles peuvent sur superposer entre elles.

*- Dot* = lierre

Le lierre se greffe uniquement sur les tiges (*squares*), toutes les 3 unités, en partant de celle qui est le plus à la base. Il suit la direction des tiges (verticales ou horizontales).

Leur axe s'incline entre -45 et 45° sur la droite et sur la gauche.

Nouvelle ramification tous les 3 *dots*. Les anciennes branches continuent de pousser jusqu'à ce qu'elles rencontrent un bord/obstacle (sauf les tiges).

Le lierre se superpose sur lui-même ainsi qu'avec les tiges; mais il étouffe les autres plantes qu'il rencontre.

S'il est trop présent (autant de lierre que de racines?), il étouffe toutes les plantes à proximité (même les racines).

*- Semicircle* = feuilles

Les feuilles apparaissent en se greffant sur les tiges mais disparaissent en contact avec le lierre ou avec toute autre plante (sauf à la base de la pousse).

Les unités s'ajoutent aléatoirement bout à bout verticalement ou horizontalement sur une ligne unique en suivant la direction des tiges.

Leur axe s'incline entre -70 et 70° sur la droite et sur la gauche.

*- Triangle* = fleurs

Les fleurs se greffent sur les tiges à partir de 15 unités (15 *squares*) verticales ou horizontales par grappes de 2 à 5 unités (*triangles*).

Les unités s'ajoutent aléatoirement soit côté contre côté, soit sommet contre sommet, soit angle contre angle, ou encore base contre base.

Elles se stoppent à la rencontre d'un bord/obstacle/autre plante que les tiges.

- *Circle* = fleurs2

(animation de *a* à *f*)

L'animation se déclenche à chaque ramification du lierre.

Si le lierre est trop fleuri (2x plus de *circles* que de *triangles* à l'image), alors ce dernier étouffe toutes les plantes à proximité.