

Exercice 10 - Animation d'un personnage

Voici un petit prequel amusant du Tp2. Dans celui-ci quelques personnages pourront être animés à l'aide d'une sprite sheet. Alors on essaye déjà dans cet exercice.

Le but est simple : animer le personnage. Utiliser l'animation « Idle » quand il ne bouge pas, et l'animation de course quand il bouge.

1-Animation idle

Gardez la direction de base (vers le bas), mais utilisez l'animation Idle associé à cette position. Cette animation est utilisée que le personnage bouge ou non.

Attention, cette animation utilise les frames d'animation suivants : 0, 1, 2, 3, 2, 1, 0, 1, 2... et ainsi de suite.

2-Animation de course

Gardez toujours la même direction, mais si votre personnage se met à courir, l'animation de course devrait jouer. Ici l'animation est purement cyclique : 0 à 7 et on revient à 0.

3-Changement de direction par clavier

Une fois ceci fait, le personnage va associer les bons cycles d'animation, que ce soit immobile ou en mouvement, à la bonne direction. Si le mouvement arrête de se déplacer, le personnage garde la même direction.

4-Changement de direction par joystick (optionnel et... un bon défi)

Cette partie est plus difficile et peut seulement se faire si vous avez un gamepad (sinon ça sera un tout petit peu très beaucoup difficile, mettons). Ici la direction d'animation choisie est celle qui est le plus près de la direction du joystick. Et comme celui-ci peut avoir toute valeur réelle d'angle possible, ce choix implique certains calculs. C'est moins évident que ça en a l'air.

Conseil de développement sur du code déjà existant.

Ne voyez pas la chose comme une montagne et n'essayez pas de tout comprendre du premier coup. Concentrez-vous sur la tâche à accomplir. La compréhension de tout le code viendra peu à peu.

