



BEVY

**UN SIMPLE MOTEUR DE JEUX
BASÉ SUR LES DONNÉES**

Presented by:

Francois Louis et Laarabi Suleyman



BEVY

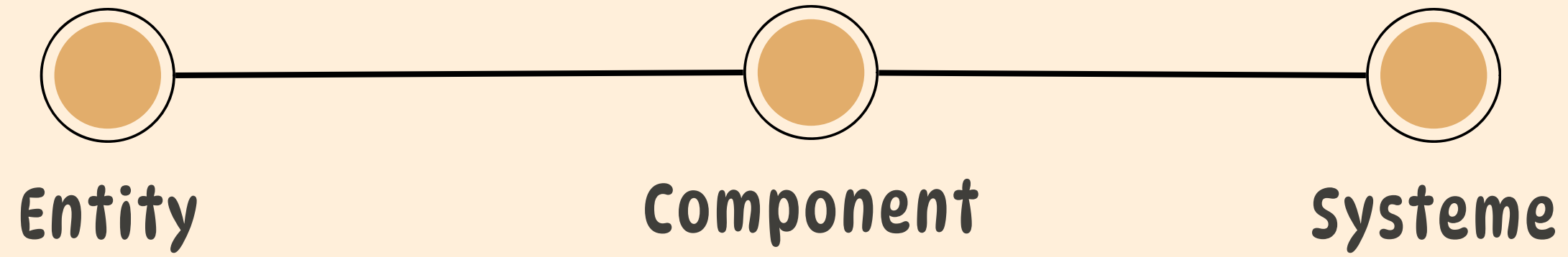
C'EST QUOI ? (Une bande d'oiseau)

Un Moteur de jeux

- Simple
- Rapide
- Complet
- Modulaire
- Axé sur les données



AXÉ SUR LES DONNÉES



```
#[derive(Component)]  
struct Player;  
  
fn system(  
    q: Query<(Entity, &Player)>  
) {  
}
```

WORKSHOP GOALS

- Comprendre Bevy et sa philosophie (LIRE LE QUICKSTART)
- Construire un Plugin réutilisable dans vos projet avec Bevy
- Apprendre de nouvelle fonctionnaliter de rust (aux passage)

COMMENT APPRENDRE

- Bevy CheatBook: <https://bevy-cheatbook.github.io/>
- Bevy Example: <https://bevyengine.org/examples/>
- chrisbiscardi: <https://www.youtube.com/@chrisbiscardi>
- bevy learn: <https://bevyengine.org/learn/>

PROPOSITION DE PROJET (PLUGIN D'ANIMATION)

<https://github.com/suleymanlaarabi/LearnBevy>

```
pub fn spawn_player(
    mut commands: Commands,
    asset_server: Res<AssetServer>,
    mut texture_layouts: ResMut<Assets<TextureAtlasLayout>>,
) {
    let layout = TextureAtlasLayout::from_grid(UVec2::new(32, 32), 4, 2, None, None);
    commands.spawn((
        Sprite::from_atlas_image(
            asset_server.load("player.png"),
            TextureAtlas {
                layout: texture_layouts.add(layout),
                index: 1,
            },
        ),
        SpriteSheetAnimation {
            start: 0,
            end: 4,
            timer: Timer::from_seconds(0.1, TimerMode::Repeating),
        },
    ));
}
```

```
fn main() {
    App::new()
        .add_plugins(SpriteSheetAnimationPlugin)
        .add_systems(Startup, spawn_player)
        .run();
}
```