

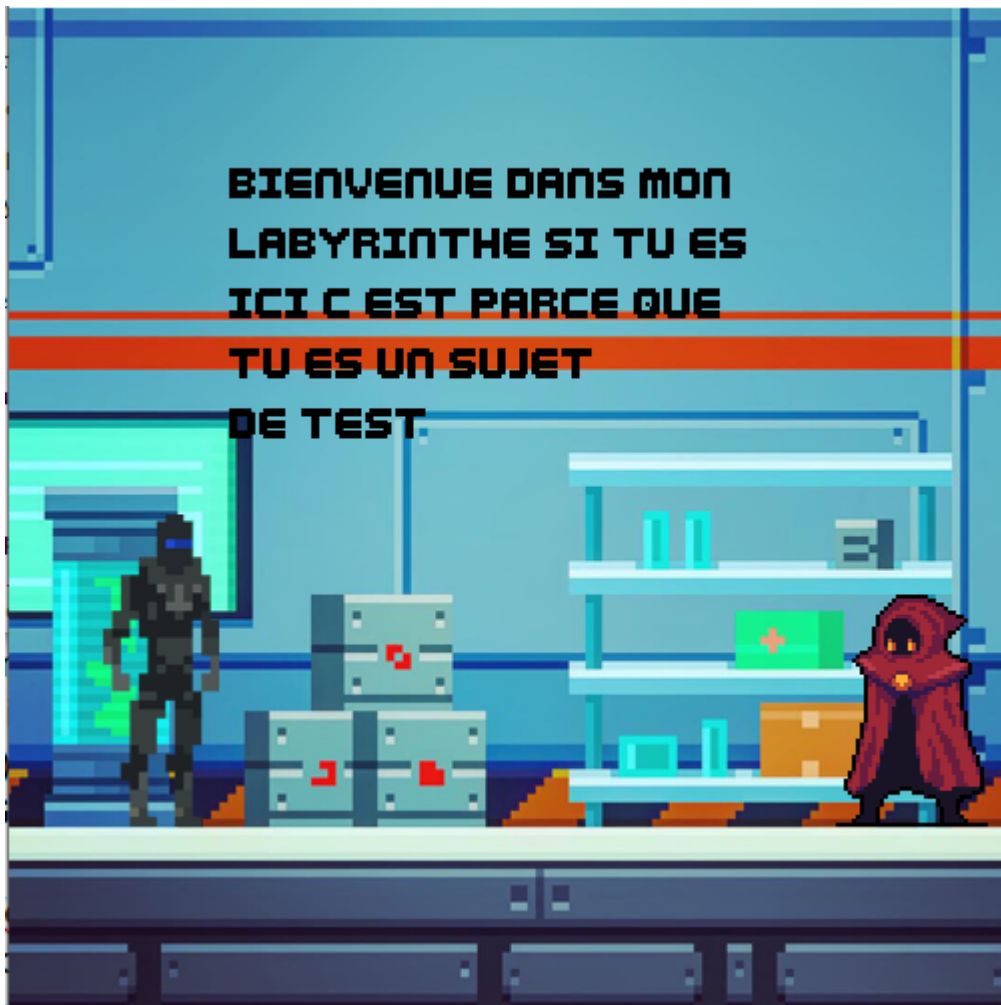
Labyos Faire une Map

Dans un premier temps il faut créer 2 fichiers , par norme on appellera le premier code.txt ou launch.txt et le deuxième map.txt ou anexe.txt

```
anexe.txt
initGame
{
spawn(1(1;
set_fog(2;
}/
endGameInLife
{
hist(                                bien joue(False(1000;
hist(...(True(1000;
}/
endGameDead
{
hist(T nul(False(1000;
}
```

Voici le un exemple du fichier lunch(ou code).txt premier ligne on va mettre le chemin relatif du fichier à partir de lunch(ou code).txt du fichier anexe(ou map).txt . Après il y a 3 parties dans un fichier lunch(ou code).txt . initGame , endGameInLife et endGameDead .

endGameInLife et endGameDead sert à mettre la fonction hist qui affiche à la fin de la partie si le joueur est en vie (in life) ou mort (dead) exemple d'affichage :



hist prend 3 paramètres , le premier c'est le texte à écrire (éviter les caractères spéciaux comme è : ; , pour retourner à la ligne (faire des /n) utiliser * par exemple:

```
hist(t nul*et oui(False(1000;
```

le deuxième paramètres est un booléen (True ou False) si c'est False c'est pour que le méchant parle et True le robot Et pour finir le troisième est le temps en milliseconde d'affichage du dialogue.

initGame sert à définir les options du level comme le spawn , ou le brouillard de guerre .

```
spawn(0(1;
```

cette fonction sert à définir le point de spawn elle est obligatoire elle prend en paramètre le numéro de la ligne puis de la colonne où doit spawn le player

```
set_fog(2;
```

cette fonction sert à définir le brouillard de guerre elle n'est pas obligatoire le paramètre va de 0 à 3 où 0 est le brouillard de guerre désactivé et 3 le brouillard de guerre le plus sombre

Des mises à jour peuvent être modifiées ou rajouter des paramètres donc ce document sera tenu à jour .

Maintenant passons au fichier anexe(ou map).txt il définit la map par exemple :

```
6,0,0,18,0,0,0,0,0,5  
1,None,hole,8,hole,None,None,None,fire,1  
1,None,None,None,None,None,11,None,None,1  
1,fire,10,9,None,fire,1,hole,None,1  
19,18,9,hole,10,0,17,9,None,1  
19,4,None,None,None,None,None,None,1  
1,None,None,6,0,5,fire,None,hole,1  
1,None,hole,1,end,8,hole,None,fire,1  
1,fire,end,1,None,None,None,None,1  
7,0,0,17,0,0,0,0,0,4
```

Chaque caractère définit une case, la map fait 10 sur 10 cases.

pour les murs c'est facile il suffit de se baser sur cette image (elle est dans le fichier aide)



Pour mettre un sol c'est pas compliqué il suffit de mettre un 'None' pour le moment il existe 3 sol particulier .

la fin il faut mettre le keyword 'end' , la flamme il faut mettre le keyword 'fire' et le trou où il faut mettre le keyword 'hole'

dans aide vous avez une map démo , que vous pouvez utiliser comme base.

n'hésitez pas à lancer Labyos en faisant votre map car si vous mourez et que vous faites réessayer en ayant modifier des éléments alors les changement seront pris en compte et cela vous évitera de charger à chaque test votre niveau et si votre niveau bug la touche 'esc' sert à arrêter proprement le jeu dans un niveau.