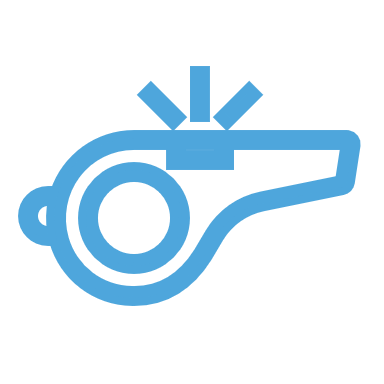
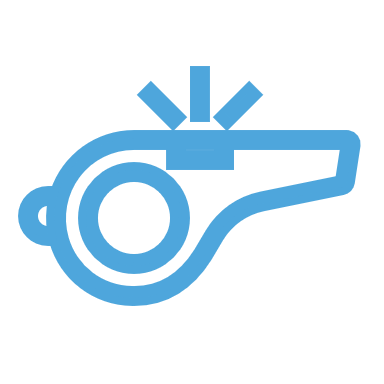
Laboratoire

Poursuivre M Buisson

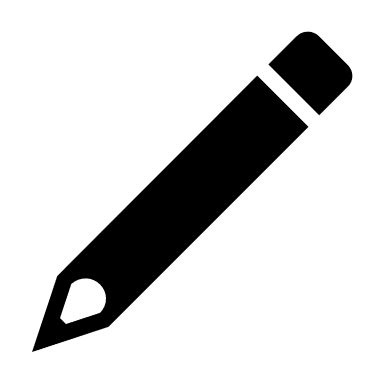
****Équipes aux choix (max 3)

**Suivez bien les étapes.**

# Mise en contexte

Nous avons développé en classe un premier niveau pour le jeu de M. Buisson. Ce niveau était minimaliste dans le but d’effectuer des tests. Vous aurez la charge de créer le second niveau plus intéressant en plus de programmer quelques nouveaux objets !

Pour sa seconde aventure, M. Buisson s’aventure sous la terre. De mystérieuses glues le chassent et il devra trouver un levier pour activer une porte avant d’atteindre la fin du niveau…

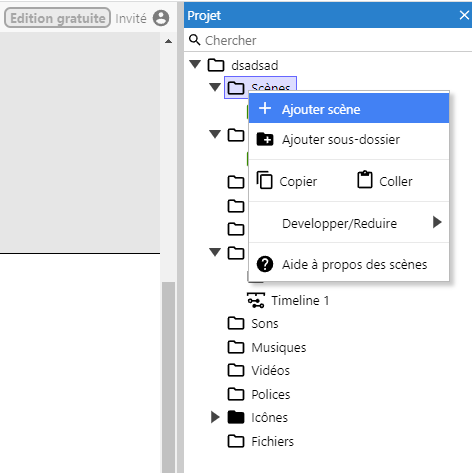
Lorsque vous voyez **À vos crayons ! ,** cela signifie que vous **devez** créer vous-même des images/animations. Des images de référence sont là pour vous donner une idée de ce qui est attendu, mais laissez-vous aller.

Dans tous les cas, définir des polygones de collision appropriés sur toutes les images.

# Nouvelle scène

## Création

Normalement, vous devriez avoir une nouvelle scène vide de créée. Sinon, assurez-vous d’en avoir une. Dans la section Projet, faire clique droit sur le dossier *Scènes ---> Ajouter scène.*



## Arrière-plan

Créer un objet de type *arrière-plan*. Utiliser l’image **Ressources\_MBuisson\ArrierePlan\Terre.png**. N’oubliez pas de verrouiller l’arrière-plan une fois complété !

## Niveau de base

Créer un niveau très simple pour le moment. Ceci vous permettra de tester vos nouveaux objets

**Ne passez pas trop de temps sur cette partie, vous y reviendrez tout à l’heure!**

# Objets de jeu

## Ennemi Gluant Puant

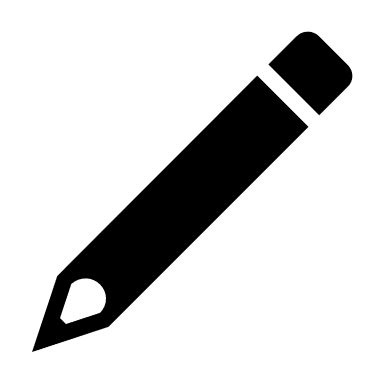
Créez un ennemi animé avec les images du dossier **Ressources\_MBuisson\Obstacle\Glue\\*.**

### Programmation

Lorsque M. Buisson touche le *Gluant Puant*, la réaction est identique à si on touche la *Vilaine Mouche*: il est éliminé.

## Décoration Buisson réactif

Créez un nouveau *Sprite* avec 2 animations.

**À vos crayons ! **

Animation *Immobile*

**Truc de dessin (optionnel)** : Dessiner un premier buisson en combinant des cercles verts. Dupliquer ensuite les images d’animation.

Chart

Description automatically generated

Animation *Brasse*

L’animation ne doit pas être bouclée.

**Truc d’animation** : Pour secouer le buisson, aller sur chaque image et à l’aide de l’outil de sélection OU le raccourcis CTRL+A, sélectionner l’image entièrement. Déplacer ensuite légèrement tout le buisson dans une direction au hasard.

Shape

Description automatically generated with low confidence

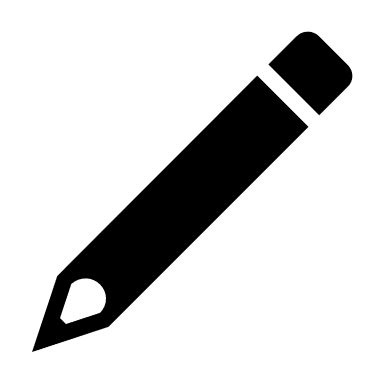
### Programmation

Lorsque M. Buisson touche le buisson réactif ET que son comportement plateforme est en mouvement, jouer l’animation *Brasse* depuis le début.

## Levier et porte

### Levier

Créez un nouveau *Sprite* avec 2 animations.

**À vos crayons ! **

Animation *Immobile*

A picture containing square

Description automatically generated

Animation *Active*

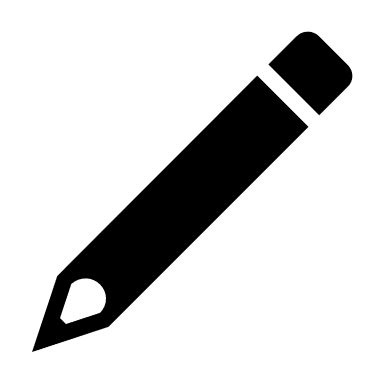
**Truc d’animation** : Dessiner un cercle dans le bas de l’image pour faire un demi-cercle. Dupliquer cette image et ensuite seulement dessiner le bras en mouvement.

A picture containing chart

Description automatically generated

### Porte

Créez un nouveau *Sprite* avec 2 animations.

**À vos crayons ! **

Animation *Immobile*

A picture containing icon

Description automatically generated

Animation *Ouverture*

Shape

Description automatically generated

### Programmation

Lorsque M. Buisson touche le levier ET que le levier joue l’animation Immobile…

1. Activer l’animation *Active* du levier.
2. Activer l’animation *Ouverture* de la porte.
3. Désactiver la collision de la porte.
4. Désactiver la collision du levier

# Redesign du niveau

Créez un niveau à votre goût !

Il devra contenir au moins…

* Une variété de plateformes.
* Un drapeau et un diamant pour l’activer.
* Des *Vilaines Mouches.*
* Des *Gluants Puants.*
* Un levier et une porte.