Guide pour Panique Sous-Marine

# Créer un projet

Installer *Chrome*

**Important : Ouvrir Construct 3 avec Chrome**

# Prendre connaissance des ressources

Sur <https://www.notes-de-cours.com/jeu/notes>, télécharger Panique Sous-Marine.zip

**Important : Extraire le fichier .zip dans un dossier pour ne pas avoir de problèmes!**

Parcourir le dossier et prendre connaissance des ressources mises à votre disposition.

# Création des acteurs

### Nageur

Créer l’objet *Nageur* et faire ses animations. Prenez le temps de vérifier qu’elles fonctionnent bien!

* Immobile (joue en boucle)
* Nager (joue en boucle)
* NagerVite (joue en boucle)
* Aille

**Important : Prenez le temps d’ajuster les boîte de collision! Je vous suggère qu’elles soient un peu plus petites que le nageur.**

Ajouter le comportement *8 mouvements* au nageur. Vous pouvez maintenant le bouger avec les 4 flèches !

Ajouter le comportement pour faire suivre la caméra.

### Autres objets à ajouter

* PoissonRouge (joue en boucle)
* PoissonBleu(joue en boucle)
* PoissonEpee(joue en boucle)
* Mines

# Scène

Ajuster la taille de la scène à 1000x500.

Ajouter un objet *Tuile* et modifier l’image qui est fourni par défaut par celle que je fournis.

**Important : Prenez le temps d’ajuster les boîtes de collision des tuiles pour éviter des bugs étranges ! N’oubliez pas que vous pouvez afficher les boîtes de collisions dans les propriétés du projet.**

Créer un labyrinthe intéressant dans lequel naviguer!

# Décoration

Créer des objets avec les images qui sont dans le dossier *Décoration* et décorez le niveau.

Ils peuvent être solide ou non, au choix.

**Important : Ajuster la profondeur (distance en Z) à 0.1 pour placer des décoration devant le joueur et à -0.1 pour les placer derrière le joueur.**

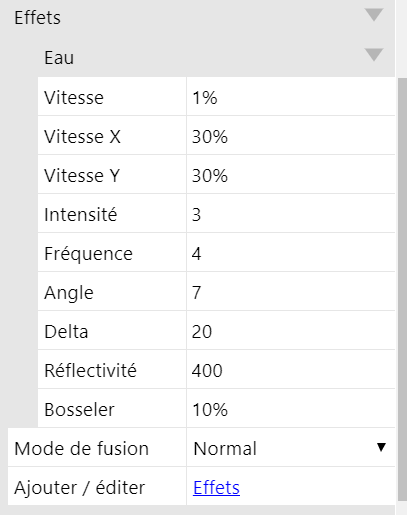
# Arrière-Plan

Ajouter arrière-plan *plan-arrière*

**Important : Ajuster sa profondeur (distance en Z) à -1 pour le mettre en arrière de vos autres objets.**

# Effets de scène

Appliquer Eau sur scène. Voici une suggestion de la paramétrisation.



# Contrôles du nageur

Nous allons le raffiner en groupe!

# Poisson épée

Ajouter le comportement *Projectile* sur le poisson épée mais le désactiver.

Lorsque la touche w est appuyée, détacher les *Épingles* et activer le comportement *Projectile* !