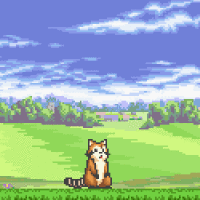
Introduction à la création de jeux vidéo

TP01 - Jeu simple assisté – Raton coquin : la quête des poubelles perdues



Créez un jeu complet par vous-même!

Contents

[Présentation 2](#_Toc115414878)

[Modalités 2](#_Toc115414879)

[Livrable 3](#_Toc115414880)

[Résumé des éléments à réaliser 4](#_Toc115414881)

[Univers du jeu 5](#_Toc115414882)

[Description des acteurs 6](#_Toc115414883)

[PicPic 6](#_Toc115414884)

[Goomba 6](#_Toc115414885)

[PicSurprise 6](#_Toc115414886)

[Tortue têtue 7](#_Toc115414887)

[Tapis 7](#_Toc115414888)

[Raton 7](#_Toc115414889)

[Geai bleu 7](#_Toc115414890)

[Poubelle 8](#_Toc115414891)

# A picture containing text Description automatically generated Présentation

*Raton coquin : la quête des poubelles perdues* raconte l’histoire d’un raton qui décide de parcourir un monde post-apocalyptique dont la nature a repris le dessus. Le raton coquin s’ennuie beaucoup des poubelles qu’il pouvait jadis fouiller. C’est ainsi qu’il part à l’aventure pour les retrouver…

# Target with solid fillModalités

Des ressources vous seront fournies et vous aurez à faire l’assemblage ainsi que de la conception de niveaux. Vous pouvez modifier les images ou en ajouter.

La remise se fera **jeudi 20 octobre 2022** avant la fin de la journée via Léa. Ce travail vaut 30 % de la session. Chaque journée de retard vous vaudra 10% de pénalité. Ce travail doit être fait individuellement. Si deux copies sont identiques (complètement ou partiellement), ce sera considéré du plagiat et la note de 0 sera attribuée à chacun des étudiants fautifs.

Vous êtes encouragé à ajouter du contenu, mais assurez-vous de faire le minimum demandé!

# Present outlineLivrable

Vous nommerez votre projet ***TP01\_Nom\_Prenom*.c3p**. De plus vous devrez remettre le jeu exporté en **html** avec toutes les options d’optimisation tel que vu en classe. Le nom sera **TP01\_Nom\_Prénom.zip**. Le tout sera remis via Léa.

Si votre jeu est trop difficile, injouable ou trop buggé, il est possible que vous ayez la note 0%.

**\* Ne pas se conformer aux conventions vous pénalisera de 10%. \***

# Clipboard Checked with solid fill Résumé des éléments à réaliser

* 4 scènes
  + Niveau **Terrasse**
  + Niveau **Désert**
  + Niveau **Froid**
  + Niveau **Maison**
* 4 arrière-plans répétés (1 par scène)
* 4 ennemis
  + Piège pic
  + Goomba
  + Tortue têtue
  + PicPic
* 1 joueur
  + Raton coquin similaire à M. Buisson
* 1 pouvoir
  + Geai bleue qui permet de sauter plus haut
* 1 objectif
  + Poubelle
* 1 jeu de tuiles
  + Utiliser les tuiles dans le dossier de tuiles
* 2 types de plateformes (mouvement au choix)
  + Tapis
* 3 effets de particules activés
  + Raton Élimination
  + Raton Atterrisage
  + PicSurprise Ouverture
* 2 effets de particules environnementaux
  + Tempête du niveau **Désert**
  + Neige du niveau **Froid**
* 2 effets spéciaux
  + Soleil du niveau **Terrasse**
  + Chaleur du niveau **Désert**

# Solar system with solid fillUnivers du jeu

Voici un plan de l’univers.



Plan de l’univers

Chacun des rectangles représente une scène thématique. Les flèches représentent les passages possibles entre les scènes. On passe d’une scène à l’autre en atteignant une Poubelle. Notez la position des flèches : on s’attend à ce que la sortie de **Terrasse** soit au centre, que **Désert** soit en haut et que **Froid** soit en bas.

Vous pouvez ajouter des passages « raccourcis » secrets si désirés. Par exemple, pour passer de **Terrasse** à **Froid** directement.

### Arrière-plan

Chaque niveau doit utiliser un arrière-plan répété différent. Ils sont fournis dans les ressources.

### Tuilage

Chaque niveau doit être construit avec les tuiles qui lui sont associées. (Ex : désert avec sable). La grosseur de chaque scène minimum est indiquée. Les tuiles doivent être visuellement cohérentes et variées (i.e. les morceaux doivent se coller correctement ensemble).

### Effets spéciaux

Le niveau **Terrasse** doit avoir un effet spécial qui représente le fait qu’il fait soleil.

Le niveau **Désert** doit avoir un effet spécial qui représente le fait qu’il fait chaud.

### Effets de particules environnementaux

Le niveau **Désert** doit avoir une tempête de sable.

Il doit neiger doucement dans le niveau **Froid**.

### Quantité d’acteurs

Outre le Raton, on aura, par niveau…

* Piège Pic  : au moins 4
* PicPic : au moins 4
* Goomba  : au moins 4
* Tortue têtue  : au moins 4
* Tapis : au moins 4
* Poubelle : au moins 1[[1]](#footnote-1)
* Geai bleu : au moins 1

Ils doivent être placé dans le niveau pour le rendre intéressant.

# Drama with solid fillDescription des acteurs

Toutes les animations sont fournies dans le dossier de ressources.

## PicPic

Cet ennemi ne bouge pas par défaut (Animation *Immobile*).

Lorsque le joueur s’en approche, il va marcher vers la lentement (Animation *Marcher*). Si le joueur s’en éloigne, PicPic va s’arrêter.

Si le Raton le touche, ce dernier est éliminé.

### Indice pour programmation

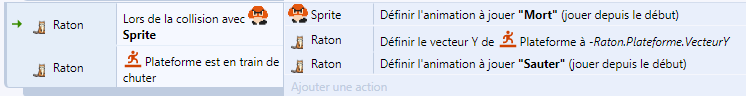
Utiliser un comportement *Ligne de mire*. Lorsque PicPic voit Raton, il commencera à avancer. S’il perd la vue sur le Raton, il arrêtera.

## Goomba

Il bouge exactement comme PicPic. Cependant, il est possible de l’éliminer si le joueur saute dessus. Il jouera l’animation Elimine.

### Indice pour programmation

Pour l’élimination, si Raton tombe et qu’il touche le Goomba, le Goomba est éliminé (jouer animation Elimine). De plus, on devrait faire rebondir le joueur. Pour ce faire, inverser la vitesse verticale (axe y).



## PicSurprise

Le PicSurprise est entré au sol par défaut (Animation Fermer). Lorsque le joueur s’en approche, les pics sortent (Animation Ouvrir)! À l’ouverture, un effet de particule se fera voir à la position du PicSurprise.

Si le joueur s’éloigne, PiègePic se rétracte.

### Indice pour la programmation

À l’aide du comportement *Ligne de Mire*, si PiègePic à pour cible le joueur à une distance donnée, le piège se déclenche. Lorsque la cible est perdue, le piège se referme.

## Tortue têtue

Cet ennemi **volant** fera un mouvement au choix (circulaire, aller, retour, etc) pour protéger une zone. Il est possible de l’éliminer similairement au Goomba. Vous pouvez en faire plusieurs variation pour avoir des mouvements différents si désiré.

## Tapis

Une simple plateforme mobile. On devra trouver des tapis avec au moins 2 mouvements différents. On doit pouvoir sauter au travers du tapis.

## Raton

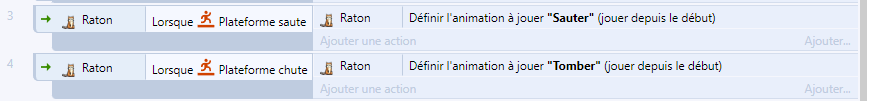
Il est en tout point similaire à M. Buisson! Il peut être immobile, courir et sauter. Il y a deux différences :

1. S’accroupir lorsque la touche en bas est appuyée.

Graphical user interface, text, application

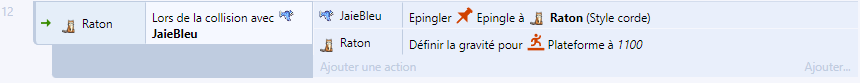
Description automatically generated

1. Jouer l’animation Tomber lorsque le raton est en chute libre.



## Geai bleu

Le Geai bleu est un pouvoir que Raton peut attraper. Lorsque Raton le touche, le Geai Bleue va s’attacher à celui-ci. Raton pourra sauter plus haut. Geai Bleu reste sur le joueur jusqu’à ce qu’il soit éliminé ou encore que le niveau soit terminé.



## Poubelle

Elle est l’objectif à atteindre pour chaque niveau. Il peut y en avoir plusieurs par niveau. Elle sera immobile jusqu’à ce que Raton l’atteigne. À ce moment, elle dansera! De plus, Raton ne pourra plus bouger à ce moment. 5 secondes après, on passera au prochain niveau.

**Vous devez coder cette partie par vous-même.**

1. Il est possible d’avoir plus d’une sortie par niveau (Par exemple, si vous faites un passage secret!) si désiré. [↑](#footnote-ref-1)