CC2 – Programmation

Table des matières

[Opéra de l’espace 1](#_Toc118439169)

[Exercise 1 1](#_Toc118439170)

[Alien (Joueur)  1](#_Toc118439171)

[Chargeur  2](#_Toc118439172)

[Exercise 2 2](#_Toc118439173)

[Tuer quelques ennemis 2](#_Toc118439174)

[Balle au mur 2](#_Toc118439175)

[Franc-tireur  3](#_Toc118439176)

[Exercise 3 3](#_Toc118439177)

[Tireur (boss!)  3](#_Toc118439178)

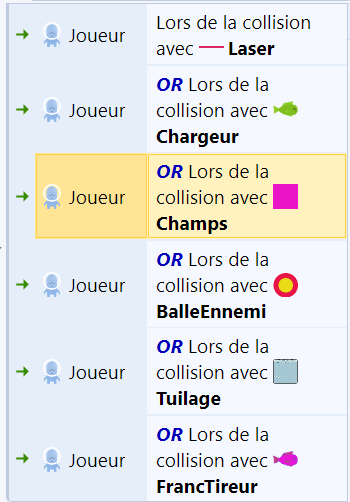
# Opéra de l’espace

Récupérez le projet incomplet *OperaDeLEspaceIncomplet.c3p* sur <www.notes-de-cours.com/jeu/notes>.

## Exercise 1

### Alien (Joueur)

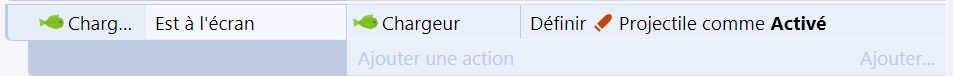
1. Faire le clignotement et l’invulnérabilité en s’inspirant du code du dernier cours de MiniZelda.
2. Faire que si on touche un des objets de la liste ci-dessous, on perd de la vie.



### Chargeur

1. Ajouter un comportement projectile sur le Chargeur. Comment faire pour les faire avancer à l’envers?
2. Comment faire pour les activer une fois dans l’écran et non avant ?

En ajoutant le code suivant et en prenant soin de désactiver le comportement Projectile par défaut.



## Exercise 2

### Tuer quelques ennemis

1. Lorsqu’une balle touche Chargeur, le faire exploser et le détruire.
2. Lorsqu’une balle touche Champs , le faire exploser et le détruire.

### Balle au mur

Lorsqu’une balle touche le tuilage, elle devrait se détruire en créant un effet de particule.

### Franc-tireur

Tentez de créer le code suivant : lorsque le franc-tireur est à l’écran, choisir le joueur comme cible de la tourette. Il devrait tirer des… Chargeur!

## Exercise 3

### Tireur (boss!)

1. Programmez-le pour qu’il ait 50 points de vie. Il doit exploser lorsqu’il est mort.
2. Lorsque touché, la balle doit exploser comme sur le tuilage.

#### Stade endommagé

Faites qu’à 25 points de vie, faite apparaitre un effet de particule pour signaler qu’il est endommagé. Utiliser *PiegeChargement* comme effet de particule.