Laboratoire

Poursuivre M Buisson

****Équipes aux choix (max 3)

**Suivez bien les étapes.**

# Mise en contexte

M. Buisson s’aventure dans la jungle. De mystérieuses glues (*GluantPuant*) le chassent… mais son aventure est ensuite terminée !

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.

Référez-vous aux recettes fournies dans les notes

# Création Niveau Jungle

## Scène

Ajouter une scène nommée NiveauJungle. La grosseur 2000x1000.

## Arrière-plan

Utiliser l’image **Jungle.png**. Ne pas oublier de barrer !

## Contenu de base

Ajoutez quelques plateformes de départ et 1-2 ennemis.

# Objets de jeu

**Créez et tester dans le niveau de Test.**

## Décorations

Créez de simples décorations avec les images *DecorationArbre2*, *Nuage1* et *Nuage2* et placez-les !

## Mur de pierre

Afin d’éviter que M. Buisson puisse sortir du niveau à gauche en démarrant, créer un objet de jeu ayant avec le comportement Solide avec l’image *Roche*.

## Plateforme gazon

Créez une plateforme avec PlateformeGazon**. Au lieu du comportement Solide habituel, utilisez le comportement Saut à travers.** À quoi ça sert ?

****

## Ennemi Gluant Puant

Créez un ennemi animé avec les images du dossier *GluantPuant***.**

### Programmation

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

**Au prochain cours, nous allons lui donner des comportements intéressants.**

## 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 et les modifier légèrement.



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.



### Programmation

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

# Design du niveau

Créez un niveau à votre goût !

Il devra contenir au moins…

* Une variété de plateformes ;
* Un drapeau de fin de niveau ;
* Des murs de pierre ;
* Des décorations ;
* Des *Vilaines Mouches ;*
* Des *Gluants Puants.*