CC2 – Recettes de base

# Sommaire

[Sommaire 1](#_Toc176510192)

[Créer un niveau 1](#_Toc176510193)

[Arrière-plan/ordre d’affichage 2](#_Toc176510194)

[Verrouiller un objet 3](#_Toc176510195)

[Plateforme/mur 4](#_Toc176510196)

[Personnage 4](#_Toc176510197)

[Mort du personnage 5](#_Toc176510198)

[Passer au prochain niveau 6](#_Toc176510199)

[Bouger cycliquement 6](#_Toc176510200)

# 

# Créer un niveau

1. En haut à droite, cliquez-droit sur Scène, puis Ajoutez scène

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Cliquez à l’extérieur de la scène (le gris) et configurez correctement (voir sections jaunes)

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# Arrière-plan/ordre d’affichage

1. Créez objet de type Arrière-Plan Répété

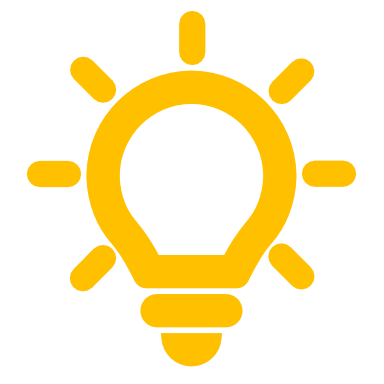
A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Ajustez son Élévation en Z à -1. **Ne pas utiliser les Calque**

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Élévation en Z réfère à la profondeur de l’objet. En mettant un objet à -1,-2,-3, il est derrière. En mettant un objet à 1,2,3… il sera devant.

1. Verrouillez.

# Verrouiller un objet

Clique-droit en l’ayant sélectionné. Vous pouvez tout déverrouiller de la même manière au besoin.

A screenshot of a game

Description automatically generated

# Plateforme/mur

1. Créez une animation
2. Ajoutez ce comportement

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# Personnage

1. Ajoutez ces comportements

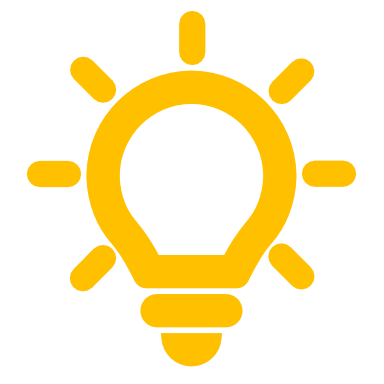
A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Créez vos animation (Exemple *Marcher*, *Immobile*, *Saut*)
   1. Ajustez bien les formes de collision !
2. Programmez comme suit.

A screenshot of a computer

Description automatically generated



Premier évènement : lorsque le personnage bouge sur le plancher, jouer l’animation *Marcher*.

Second : Lorsqu’il ne bouge pas (référé par le X rouge), l’animation *Immobile*.

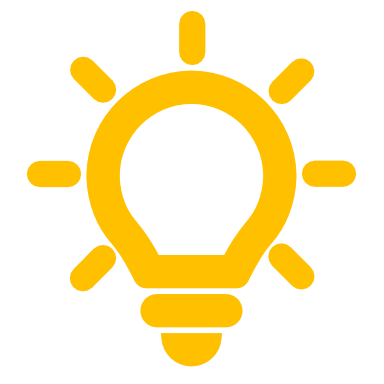
Troisième : Lorsque le personnage saute, jouer l’animation *Saut*.

# Mort du personnage

1. Assurez-vous d’avoir une animation *Mort*.
2. Programmez comme suit.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

 Toucher un ennemi (Oiseau,BoulePiquante ou GluantPuant ici) désactive la collision et le contrôle du personnage. Il sortira ainsi du niveau.

# Passer au prochain niveau

1. Créez un objet à atteindre (ici un drapeau).
2. Programmez comme suit.

A close-up of a computer screen

Description automatically generated

# Bouger cycliquement

**S’applique aux positions, rotations, mises à l’échelle…**

S’applique aux ennemis, plateformes, items… ce que vous voulez!

1. Ajoutez et configurez ce comportement

A screenshot of a computer

Description automatically generated