Test – peaufinage de jeu

Vaut : 15% de la session

Durée : 2 périodes

* Musique
* Site internet [www.notes-de-cours.com/jeu](http://www.notes-de-cours.com/jeu)
* Projets c3p passés
* Cellulaire
* Internet
* Voisin

**Je me réserve le droit de ne PAS répondre aux questions !**

# Mise en situation

Vous développez le jeu Panique Sous-Marine. Suite à des tests externes pour mesurer la satisfaction des joueurs, un commentaire récurrent concerne la réalisation du jeu : celle-ci est nettement insuffisante et doit être améliorée. Ayant un œil artistique[[1]](#footnote-1), vous décidez d’améliorer la situation.

## Récupérer le jeu panique sous-marine

Récupérer le jeu sur [www.notes-de-cours.com](http://www.notes-de-cours.com) et ouvrez-le dans *Construct 3*.

**Contrôles**

* **Flèches** : Mouvement.
* **Espace** : Tenir pour activer le mode turbo pour le mouvement.
* **W**: Tire un poisson orange en ligne droite.

# Effets visuels et réalisation

Vous allez débuter par améliorer la réalisation de la bulle en bas à gauche. Trouvez une solution pour qu’elle…

1. Monte et descend de 5 pixels au rythme de 1 cycles au 3 secondes.
2. Elle « pulse » (grossit et rapetisse) de 3 pixels au rythme de 1 cycle aux 2 secondes.

**Note** : ne changez pas la bulle de position, laissez-la en bas à gauche !

# Dialogue et séquence

## Dialogue

Lorsque la bulle est touchée, un dialogue doit apparaître. Les éléments de dialogue sont déjà existants. Vous avez…

* TexteDialogue : pour écrire du texte au choix.
* TexteContinuer : Contient le texte « Espace pour continuer... »
* BoiteDialogue : une boîte pour accueillir les deux textes précédents.

## Mise en place

### Dialogue

Les 3 éléments sont présents mais incorrectement configurés. Trouvez une solution pour…

1. Les textes soient toujours affichés par-dessus la boîte de dialogue.
2. Que les 3 éléments soient en tout temps au milieu en bas de l’écran.
3. Que les 3 éléments n’apparaissent pas quand on démarre le jeu mais visible lors de l’édition.

### Zone

Également…

1. Créez-vous un object *ZoneBulle* que l’on doit voir pendant l’édition de la scène mais pas en jeu.
2. Placez-la près de la bulle.

## Séquence

Lorsque le plongeur touche *ZoneBulle*, la séquence suivante doit se produire.

1. Phase 1
	1. Les 3 éléments apparaissent.
	2. Le joueur ne doit plus pouvoir bouger.
	3. *ZoneBulle* se détruit.
	4. Le texte : « Un peu de répit ! Ça fait du bien ! » Il doit s’écrire rapidement en 0.5 secondes avec la « machine à écrire ».
	5. On doit appuyer sur Espace pour continuer.
2. Phase 2
	1. La bulle doit disparaître avec un Fondu (« fade out ») sur 1 seconde puis se détruire.
	2. Le texte : « Je vais aller récupérer ce gros poisson tout près.» Il doit s’écrire rapidement en 0.5 secondes avec la « machine à écrire ».
	3. On doit appuyer sur Espace pour continuer.
3. Phase 3
	1. Les 3 éléments disparaissent.
	2. En utilisant la solution de votre choix, bougez le plongeur vers la droite afin qu’il atteigne le poisson orange.
	3. Ensuite, le joueur reprend le contrôle.

# Points de vie

Vous allez faire un système de point de vie pour le joueur. L’objet Cœur est déjà fait pour vous. Le joueur aura 2 vies, puis devra être éliminé.

## Interface de points de vie

1. Créez une variable Vie pour gérer la vie du joueur et configurez-la correctement.
2. Renommez correctement les animations de l’objet Cœur en prévision du code.
3. Ajoutez du code à la ligne 6 de la feuille d’évènement qui fait que l’animation jouée sera la bonne.

## Élimination du personnage

Lorsque les points de vie sont à 0, on doit attendre 0.5 secondes puis redémarrer la scène.

# Remise

* Sauvegarder votre jeu et nommez-le Test1\_*NomPrenom*.c3p en remplaçant par vos noms et prénoms.
* Remettre le fichier c3p sur **Léa**.
* Validez que je l’ai bien reçu.
1. Pour les fins du test, il est suffisant de faire semblant d’avoir un œil artistique au besoin. 😉 [↑](#footnote-ref-1)