Test pratique

1. **Durée : 1h00, suivi de 15 min pause à la fin**
2. **Vous avez droit aux notes de mon site web seulement, le reste est considéré plagiat.**
3. **Je me réserve le droit de ne PAS répondre aux questions !**

# Mise en situation

Vous avez développé un jeu avec un coéquipier mais celui-ci est plutôt distrait : il a carrément oublié de sauvegarder son travail ! Vous avez perdu le visuel du personnage principal (il est devenu un carré rose), l’ajustement des paramètres ainsi que le niveau 2 au complet. Il n’en tient qu’à vous de sauver votre projet de plusieurs millions de dollars : vous retroussez vos manches et vous allez rectifier la situation.

## Récupérer le jeu incomplet

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

# Objets de jeu

## Jouabilité

1. Lors du démarrage du jeu, ajouter le comportement qui fait que la caméra sera centrée sur le carré rose.
2. Faite que l’on puisse jouer avec le carré rose en plateformer.
3. Dans les propriétés du comportement précédent, activez le double-saut. Ceci vous permet de sauter 2 fois dans les airs !

**Il est normal que vous ne puissiez terminer le jeu pour le moment.**

## Plateforme

Créez cette plateforme  avec le comportement *SautAuTravers*. Elle doit bouger verticalement avec des allers-retours de 1 seconde.

Ajoutez ensuite exactement 3 de ces plateformes dans le niveau afin de pouvoir le terminer (i.e. se rendre au drapeau jaune).

**Elles ne doivent pas être synchronisées (commencer et terminer au même moment).**

# Animer le personnage (carré rose)

Les images du dossier **Obstacle\Taupe** contient 3 images avec lesquelles vous allez créer 2 animations. **Prenez soin d’ajuster les boites de collision, on ne doit pas le voir sautiller/glitcher lorsqu’il marche.**

#### Animation Immobile



L’animation doit boucler à une vitesse de 5.

#### Animation Bouger

**Ce sont les mêmes 3 images qu’on utilise.**



L’animation doit boucler à une vitesse de 12.

**Testez bien !**

# Programmation

## Programmation – effet miroir

Faites que lorsque la touche gauche est appuyée, la taupe fait face à gauche et si la touche droite est appuyée, la taupe fait face à droite.

## Programmation - animation

Faites jouer les animations appropriées lors de la marche et lors de l’immobilité.

**Testez bien !**

## Programmation – perdre et gagner

Programmez ces règles :

1. Lorsque le personnage sort de la scène, redémarrez la scène.
2. Lorsque le personnage touche une grenouille, redémarrez la scène.
3. Lorsque le personnage touche au drapeau, aller à la scène suivante.

# Création du niveau 2

1. Créer une scène nommée *Niveau 2 – Leve de soleil*.
2. Le niveau est de grosseur 900x500.
3. Créez un arrière-plan de couleur strié qui ressemble à ceci. 

### Tuilage

1. Créez un nouveau tuilage avec **TuilageNuit32x32.png**.
2. Faites une scène à votre goût mais visuellement consistante avec les tuiles fournies.
3. Vous DEVEZ intégrer des étoiles, la lune et du gazon. **Prenez soin qu’on ne puisse pas se cogner dessus.**

# Remise

* Sauvegarder votre jeu et nommez-le Test1\_*NomPrenom*.c3p en remplaçant par vos noms et prénoms.
* Remettre le fichier c3p sur Léa.