

COMMENT PROGRAMMER MON JEU VIDÉO ?




ORGANISATION DES ÉLÉMENTS/LUTINS DU JEU




Lister l'ensemble des éléments à programmer.

Joueur :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Arrière Plan :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Obstacle 1 :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Obstacle 2 :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Obstacle 3 :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Obstacle 4 :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Musique de fond :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Bruitage 1 :

Image libre de droits ?  Oui
 Non


Source :

Bruitage 2 :

Image libre de droits ?  Oui
 Non

Source :

Autre :

Image libre de droits ?  Oui
 Non

Source :

ORGANISATION DU JEU




Indiquer rapidement le fonctionnement de chaque élément du jeu.
Faire apparaître également les échanges de variables.

Gestion de l'arrière plan :


Gestion du bonus ?

A programmer dans :

Gestion de l'affichage des vies :




Gestion du joueur :



Gestion du nombre de vies :

A programmer dans :

Gestion du score



A programmer dans :

Gestion de l'obstacle type 2

Gestion de l'obstacle type 1

Vie

Vie

PROGRAMMER L'ÉLÉMENT/LUTIN DU JEU QUE TU AS EN CHARGE



Présente l'objet que tu vas programmer.

Nom de l'objet :

Décris par quelques lignes ce que doit réaliser l'élément que tu vas programmer.



Aide :

- Au démarrage il faut gérer :
- Position de l'objet
 - Affichage de l'objet
 - Initialisation des variables

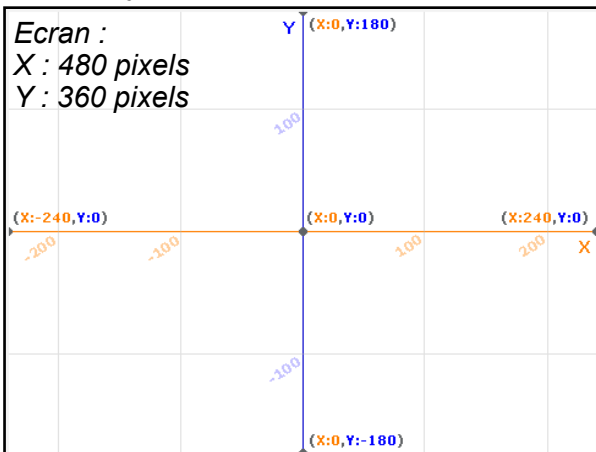
Ensuite :

- Les mouvements
- Les interactions
- Les évènements
- Les variables

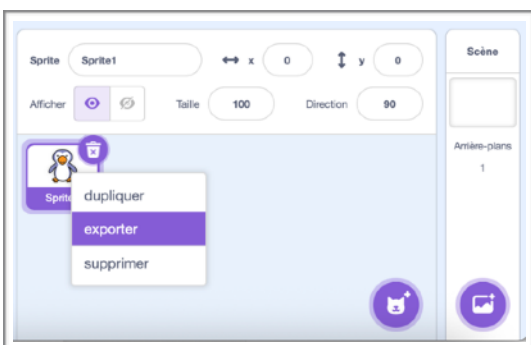
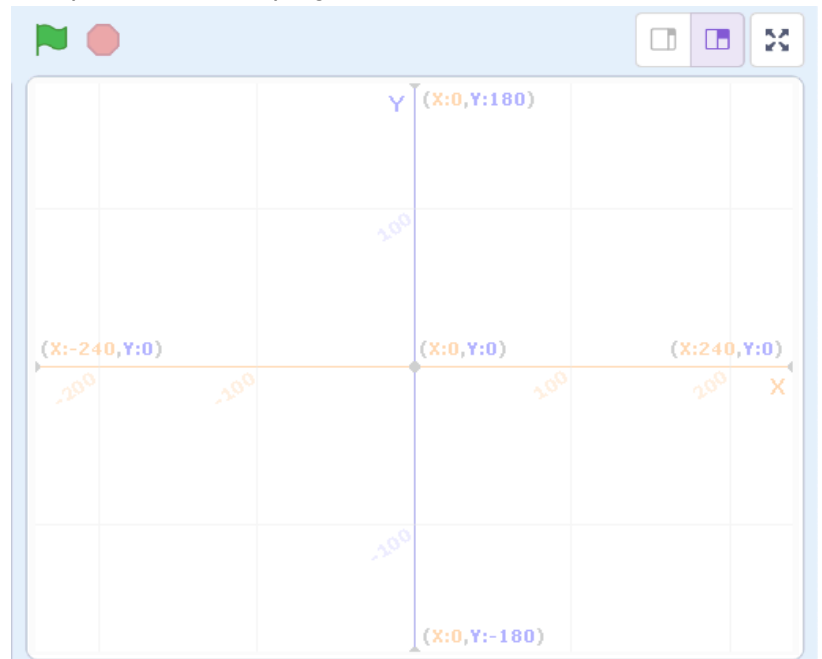


Si c'est le cas, représenter les différents mouvements que va réaliser l'élément.

Cadre du jeu



Ce que va réaliser le programme du lutin / de l'obstacle



Une fois l'élément programmé, tu peux exporter individuellement le fichier et le déposer dans le dossier collaboratif pour le partager à l'ensemble de l'équipe.

