

Casse brique game Maker

Page Comments 0 History



I-lab Toulon



https://wikifab.org/wiki/Casse_brique_game_Maker

Dernière modification le 27/06/2018

Views: 163

Difficulty	Easy
Duration	3 hour(s)
Cost	0 EUR (€)

Description

création d'un casse brique avec game maker

Summary

Description

Summary

Introduction

Materials

Tools

Step 1 - Création des sprites

Step 2 - Création des objets : la raquette

Step 3 - Création des objets : briques

Step 4 - Création des objets : Bordure du terrain

Step 5 - Création des objets : la balle

Step 6 - Création de la room

Step 7 - Etouffez votre création.

Notes and references

Comments

Introduction

Voici un tuto pour coder un casse brique simple à l'aide de Game Maker

Tools & Materials

Files

Materials

Tools

- Ordinateur
- Game Maker Studio

Step 1 - Création des sprites

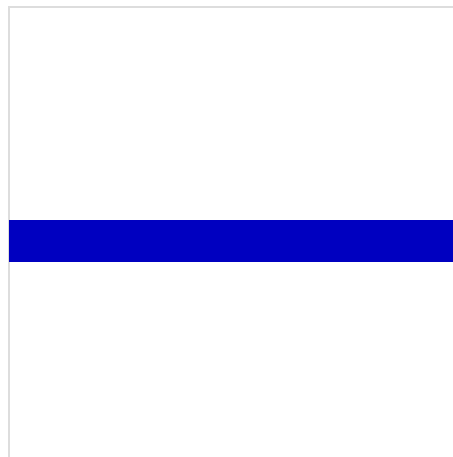
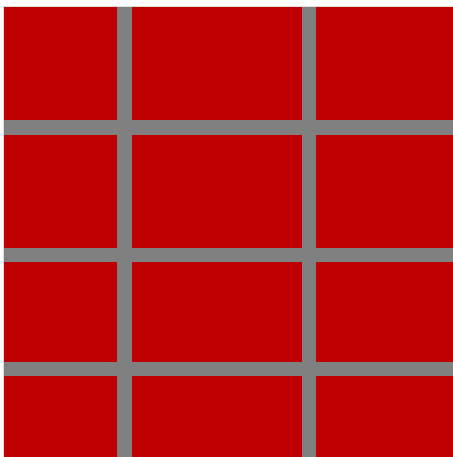
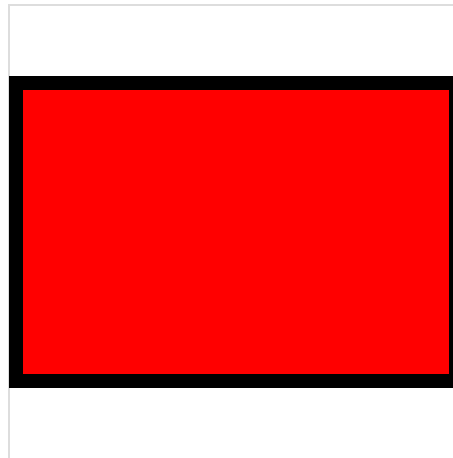
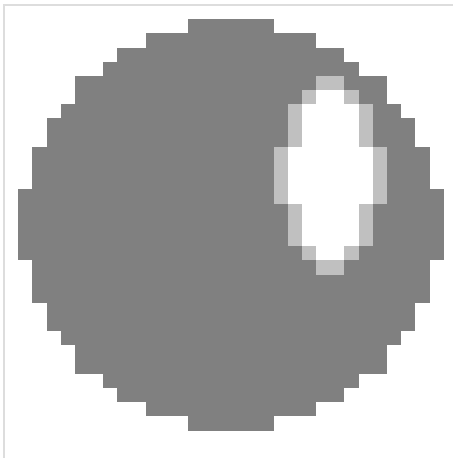
Tout d'abord il vas vous falloir créer des sprites pour vos éléments de jeux.

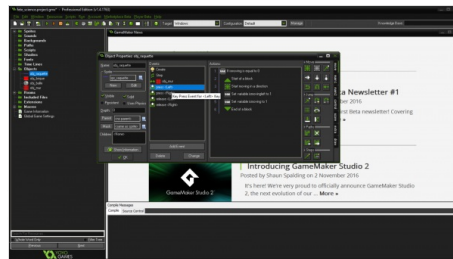
Pour ce casse-Brique nous auront besoin de 4 éléments (donc 4 sprites) :

- les briques
- la raquette
- la balle
- et les bordures du terrain pour éviter que la raquette ou la balle sorte du niveau par les cotés.

Bien penser à centrer l'origine de vos sprites et à appliquer un masque de collision le plus près possible de

Les sprites sur le coté sont ceux qui ont été créer à la base pour les différents objets, mais vous pouvez é





- ismoving_right à 0
- ismoving_left à 0
- ismoving à 0

la première servira à savoir s'il reste des briques sur le terrain et les trois autres seront utiles pour le contrôle des mouvements de la raquette.

sur l'événement Step, entrez l'algorithme suivant : si nb_brique = 0

```
{
  alors restart la room;
}
```

ensuite créer un événement "collision avec mur", et mettez comme le "bounce" avec les paramètres suivants : appliquer aux autres, précision précise, et rebondir sur tous les objets.

maintenant passons aux mouvements : pour tout ce qui concerne la gauche, créez un événement left pressed et left released. Dans left pressed, implantez l'algorithme suivant : si ismoving = 0

```
{
  start moving in a direction (droite, force -7, relative)
  set variable ismoving_left to 1
  set variable ismoving to 1
}
```

Ce bout de code signifie, que si la raquette ne bouge alors elle commence à se déplacer à gauche lorsque l'on appuie sur la flèche de gauche, il permet aussi d'éviter certains bugs si jamais la flèche droite et la flèche gauche sont appuyées en même temps.

Pour left released le code ressemblera à ça : si ismoving_left = 1

```
{
  start moving in a direction (droite, 7, relative)
  set variable ismoving_left to 0
  set variable ismoving to 0
}
```

Sachez que le 7 est une valeur arbitraire, vous pouvez la changer à tout moment pour moduler la vitesse de votre raquette. Par contre n'oubliez pas que la vitesse lors du pressage de touche doit être l'opposée de celle lors du release.

Pour faire le déplacement vers la droite il suffit d'inverser la puissance de déplacement et de remplacer tout les ismoving_left, par des ismoving_right.

Et voilà vous n'aurez plus à toucher la raquette.

Step 3 - Création des objets : briques

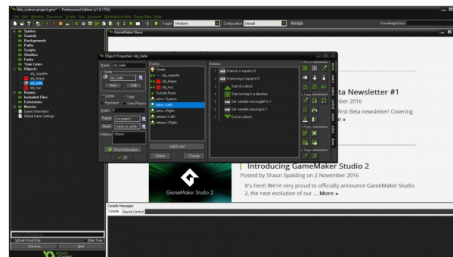
Ici nous irons plus vite car les briques sont simples à manipuler.

Tout d'abord, dans l'événement create de la brique il faut set la variable nb_briques, à 1 relative, appliqué à l'obj_raquette.

Ensuite, pour l'événement destroy, faire de même mais au lieu de 1 il faut set la variable à -1.

Step 4 - Création des objets : Bordure du terrain

Il n'y a rien à faire dans cet objet, ce sont les autres objets qui interagissent avec qui font toutes les opérations.



Pour la collision avec une brique il faut un rebond comme pour la raquette, et ensuite détruire l'instance contre laquelle la balle entre en collision.

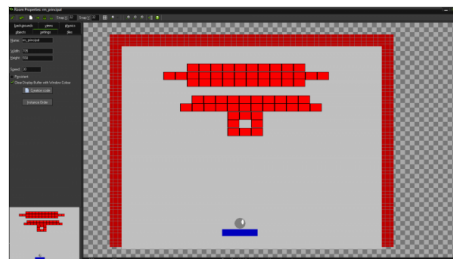
Pour la collision avec les bordure du terrain c'est plus compliqué.

Si la balle n'est pas lancée alors il faut que le rebond soit appliqué sur la bordure et si la balle est lancée alors il faut l'appliquer à la balle

Si la balle sort des limites de la room, il faut restart la room

Lorsqu'on appuie sur espace, si lancée vaut 0, il faut set la variable lancée à 1 et donner une vitesse verticale à la balle (dans mon jeu j'ai mis la vitesse de la balle à 5)

enfin pour les actions sur les touches fléchée, c'est exactement le même algo que pour la raquette à ceci près qu'il faut vérifier si la balle est lancée, si lancée = 0 alors la balle peut bouger, sinon elle ne doit pas être influencée par les touches fléchée



Step 7 - Etoffez votre création.

Maintenant que vous avez la base d'un casse brique, il est temps d'ajouter du son, des graphismes moins sommaires, des menus, un système de scores etc... Bref amusez vous à rendre votre petit jeu un peu plus "pro"

Notes and references

Les touches sont gauche droite et espace car cela permet de contrôler le jeu avec un Makey makey.

Last edit 27/06/2018 by user:FuzzyBot.

Comments

Category: Tutorials