

Utiliser GDevelop

Cette vidéo a pour but de vous faire découvrir quelques-unes des principales caractéristiques de GDevelop. Pour ce faire, nous allons ensemble créer un petit jeu. Ce jeu nous permettra d'aborder les notions d'objets, des événements, la gestion des touches, les collisions et les variables.

GDevelop propose différents types d'objets permettant de créer des personnages ou des éléments de décor. Commençons donc par créer le personnage principal de notre jeu.

Pour chaque objet, il est possible de créer une ou plusieurs animations. Nous allons créer une animation pour l'attente, une animation pour la marche et une animation pour le saut. À une animation on associe une ou plusieurs images.

Évidemment, vous obtiendrez une véritable animation en associant plusieurs images. Il est possible de modifier la fréquence d'affichage des images et ensuite de tester l'animation ainsi produite. Créons maintenant un autre objet, la plate-forme.

Une fois tous les objets créés, il ne reste plus qu'à les déposer sur la scène. Les objets sont redimensionnables et déplaçables, même une fois inclus dans la scène.

Nous pouvons définir le comportement des objets. GDevelop propose une liste de comportements, comme par exemple le comportement "objets se déplaçant sur des plates-formes" ou encore le comportement "plate-forme". Il est possible de vérifier le résultat obtenu à n'importe quel moment. Comme vous pouvez le constater, grâce au comportement attribué à notre personnage, ce dernier se déplace sur la plate-forme à l'aide des flèches du clavier.

Une des forces de GDevelop se situe certainement au niveau de la gestion des événements. Dans la plupart des cas, un événement est constitué d'une ou plusieurs conditions et d'une ou plusieurs actions. Pour que l'action soit exécutée, il faut que la condition soit remplie. Il est possible de combiner plusieurs conditions à l'aide de "et" et de "ou". GDevelop propose une liste de conditions prédéfinies. Ici l'action sera déclenchée si le personnage est en train de tomber ou est en train de sauter.

Les actions à effectuer sont aussi à choisir dans une liste, ici l'action déclenchée sera de jouer l'animation saut, c'est-à-dire l'animation 1.

Le principe est le même pour les autres animations. La gestion des touches est assurée par le système d'événements. GDevelop propose un système de miroir qui permet de jouer l'animation symétrique, comme cela notre personnage pourra aller vers la gauche et vers la droite d'une façon plus réaliste.

GDevelop propose un gestionnaire de collision. Commençons par créer un troisième objet, les pièces que notre personnage devra ramasser. Plaçons ces pièces dans la scène. Les collisions entre les objets sont définies dans le gestionnaire d'événements. Il est nécessaire de désigner les deux objets impliqués dans la collision. En cas de collision entre le personnage et une pièce, la pièce disparaîtra.

GDevelop permet d'utiliser des variables. Il est évidemment possible de modifier la valeur contenue dans une variable. À chaque fois que le personnage ramassera une pièce, la variable score sera incrémentée d'une unité. Il est possible d'afficher du texte à l'écran en créant un objet de type "texte". Ce texte va nous permettre d'afficher à l'écran le nombre de pièces ramassées. Une action peut être exécutée en permanence en créant un événement et en laissant la partie condition vide. Ainsi, l'affichage du score sera mis à jour en permanence.

Les concaténations entre les chaînes de caractères et les variables sont possibles à condition d'effectuer un transtypage de la variable pour qu'elle soit de type chaînes de caractère. Il ne nous reste plus qu'à déposer l'objet texte dans la scène.

N'hésitez pas à consulter les liens fournis afin d'en savoir plus sur l'utilisation de GDevelop.