



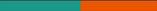
Modifier un template de jeu : support élèves

Modifier les images du jeu



Pourquoi un template ?

Le template ou modèle est un jeu déjà programmé qui peut être personnalisé par les élèves. L'intérêt d'un template est de se concentrer sur le travail de compétences précises sans être freinés par un manque de connaissances en programmation.



Modalité d'utilisation

Ce template nécessite de télécharger un moteur gratuit, open source, utilisable sans compte : Godot 4.0

Il est téléchargeable [dans ce dossier](#)

Télécharger le moteur de jeu

01

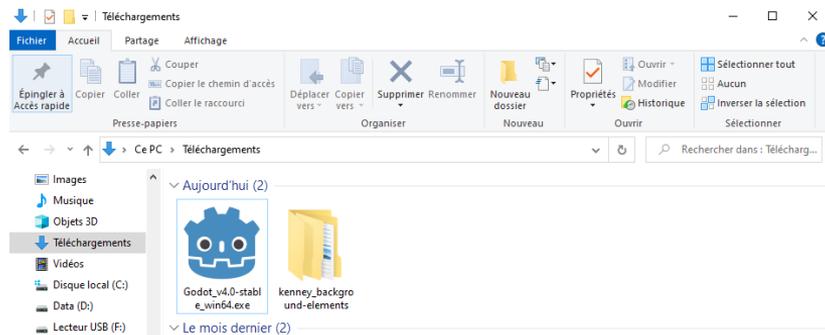
1. Dans le dossier partagé, survoler survoler le programme Godot 4.0, un bouton “télécharger” apparaît. Télécharger le moteur (un message d’alerte peut apparaître : cliquer sur “télécharger quand même”)
2. Le logiciel du moteur de jeu se retrouve dans le dossier “Téléchargement”

Kit template v2

Tout télécharger

Nom	↑	Propriétaire	Dernière...	Taille du fich
Templatev2			17:17	—
Godot_v4.0-stable_win64.exe			3 mars 2023	109,1 Mo Télécharger
Moded'emploi_Template_plateforme			17:16	11,8 Mo

1



2

Télécharger le template de jeu

02

1. Télécharger le template de jeu selon les consignes de l'enseignant.
2. Le jeu téléchargé au format .zip apparaît dans le dossier "Téléchargement". Double cliquer sur le dossier pour l'ouvrir.
3. Copier coller le dossier "Templatev2" dans le répertoire "Documents" de l'ordinateur.

Kit template v2 Tout télécharger

Nom	Propriétaire	Dernièr...	Taille du fich
Templatev2		17:17	— Télécharger
Godot_v4.0-stable_win64.exe		3 mars 2023	109,1 Mo
Moded'emploi_Template_plateforme		17:16	11,8 Mo

1

Téléchargements

Aujourd'hui (3)



2



Ce PC > Téléchargements > Templatev2-20230515T152408Z-001.zip

Nom

Templatev2

Modifié le

Ce PC > Documents

Templatev2

temp

Templatev2

TJ

Trafficlam

Twine

Modifié le

05/06/2020 13:28

15/05/2023 17:28

07/02/2019 17:41

14/02/2019 11:24

19/03/2019 20:24

Type

Dossier de fichiers

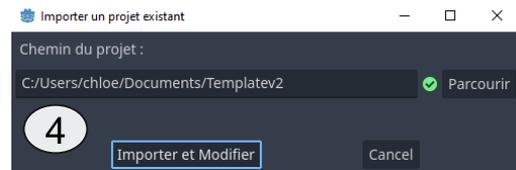
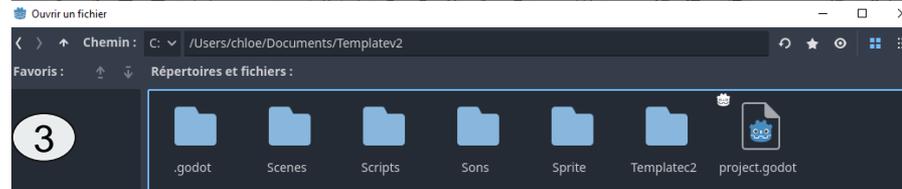
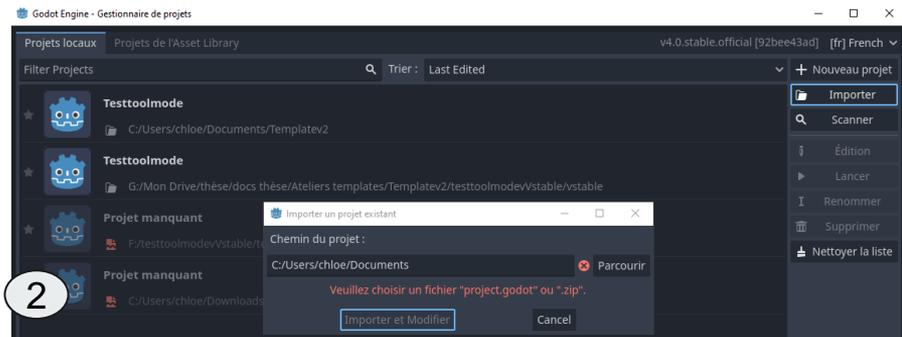
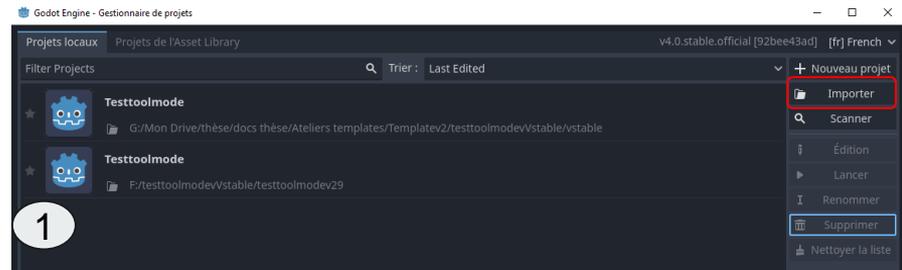
Taille

3

Charger le template dans le moteur de jeu

03

1. Dans le dossier "Téléchargement" de l'ordinateur, double cliquer sur l'icône "Godot" pour lancer le moteur de jeu. Cliquer sur le bouton "Importer".
2. Une fenêtre s'ouvre : cliquer sur Parcourir.
3. Double cliquer sur le dossier Templatev2 puis sur projet.godot
4. Cliquer sur "Importer et modifier"

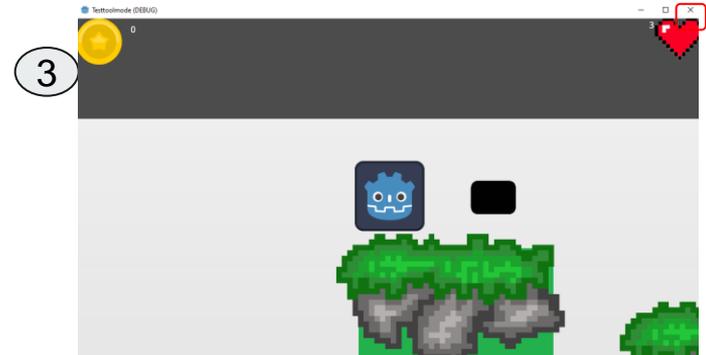
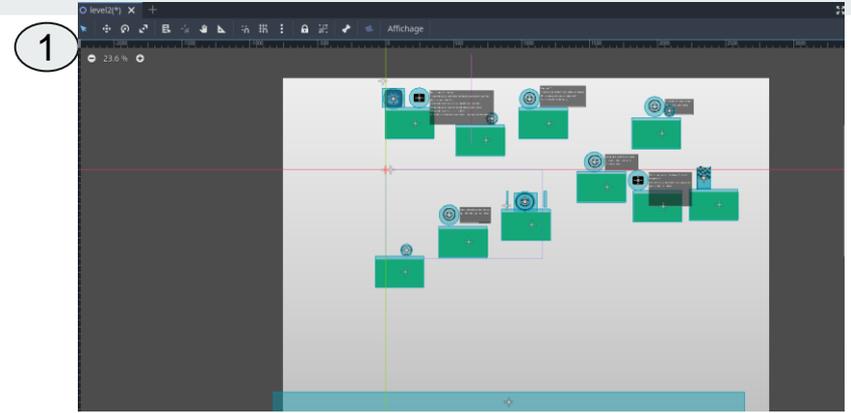


Jouer au jeu

04

1. Une fois le jeu ouvert, les éléments apparaissent sur l'écran central.
2. Pour tester le jeu, cliquer sur le bouton "Play" dans le menu en haut à droite.
3. Le jeu se lance dans une nouvelle fenêtre. Le personnage "joueur" se déplace avec les flèches. Il faut collecter toutes les pièces et rejoindre le drapeau d'arrivée pour gagner le niveau. Une fois le jeu terminé, fermer la fenêtre en cliquant sur la croix.

Il est conseillé de jouer au jeu après toute modification pour vérifier que l'image a bien été modifiée.



Découvrir l'interface

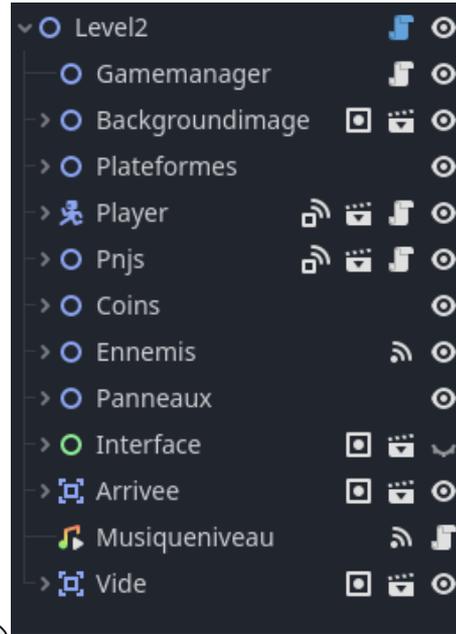
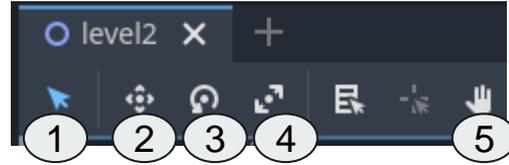
04

Le menu du haut se compose de plusieurs outils :

1. la flèche pour sélectionner un élément
2. l'icône pour déplacer un élément
3. l'icône pour réaliser une rotation sur une image
4. l'icône pour redimensionner en gardant les proportions de l'image
5. la main qui permet de se déplacer sur la scène sans déplacer les objets

Il est conseillé de toujours commencer par sélectionner un outil avant de sélectionner un élément.

6. Sur le volet gauche, on peut voir tous les éléments du jeu.

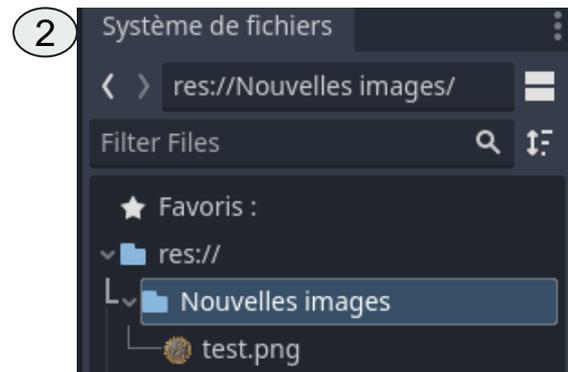
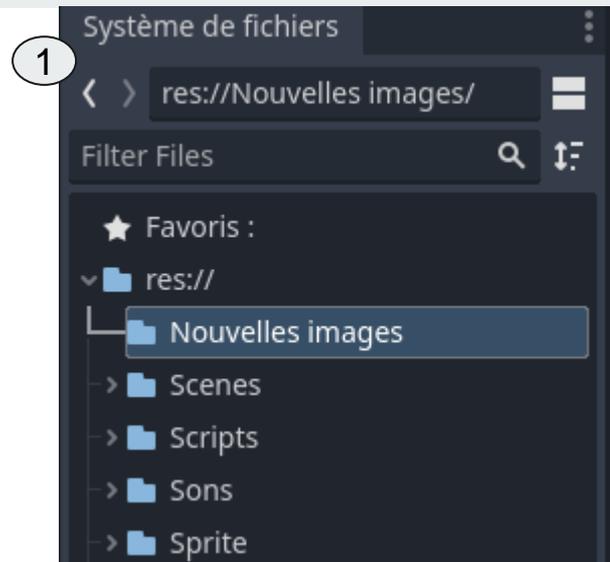


Charger de nouvelles images

05

Chercher des images libres de droit sur internet ou créer une image. Attention : toutes les images doivent être au format png.

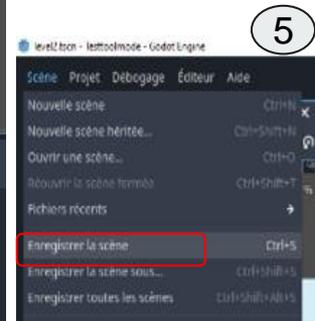
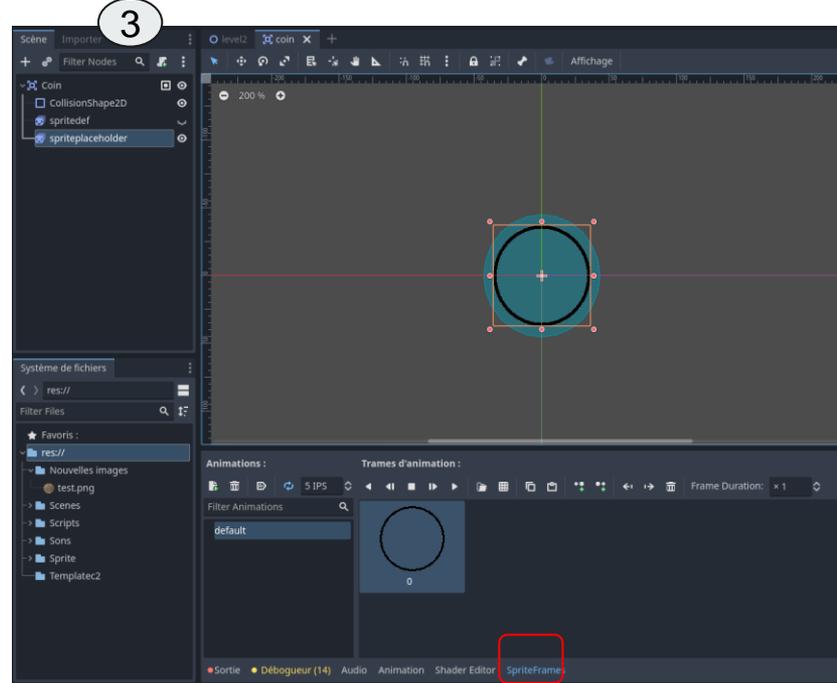
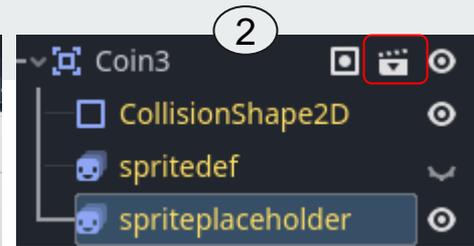
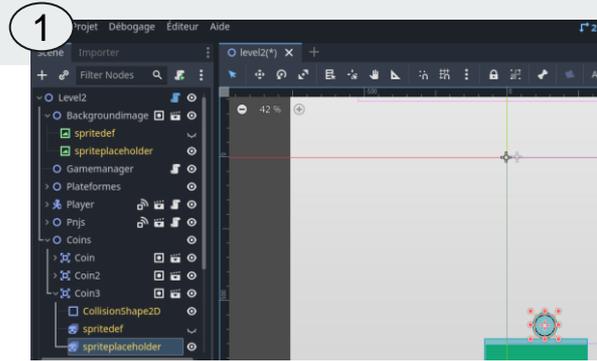
1. Sélectionner le dossier “Nouvelles Images” dans la fenêtre “Système de fichier” en bas à gauche.
2. Glisser déposer les nouvelles images dans ce dossier, revenir sur Godot : une fenêtre “Réimportation des assets” apparaît. L’image est maintenant dans le dossier



Modifier des images

05

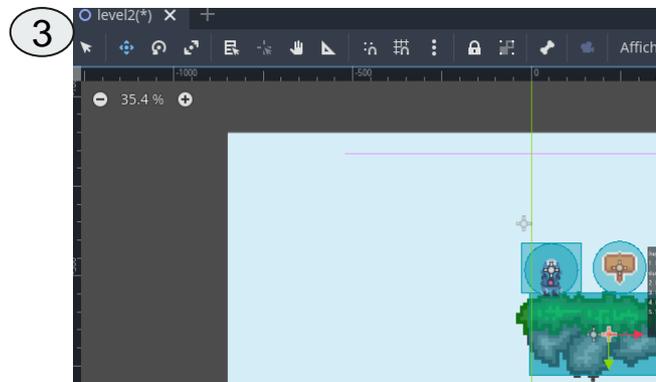
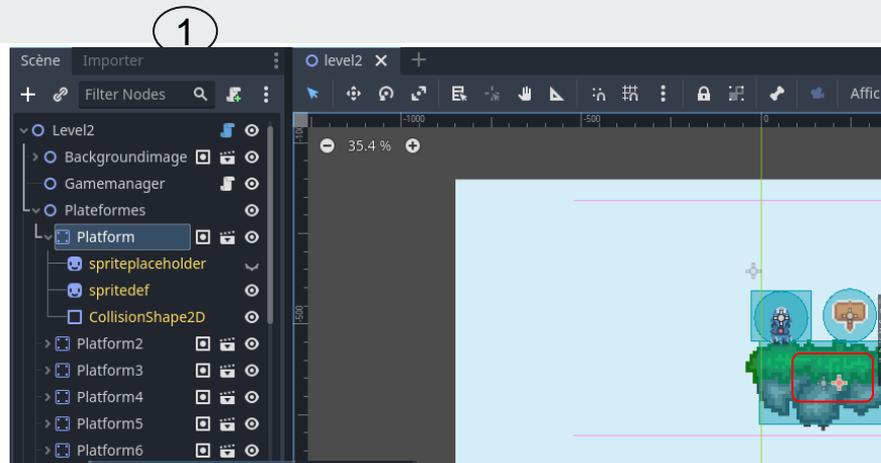
1. Identifier l'objet à sélectionner : cliquer sur la flèche sélection et observer l'objet qui se déplie dans le volet gauche (ici le "Coin3" qui appartient au groupe "Coin").
2. Cliquer sur l'icône de "clap" pour ouvrir l'objet. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Sélectionner l'image en cliquant sur l'espace central. L'image doit apparaître dans le volet en bas. Si ce n'est pas le cas cliquer sur SpriteFrames en bas de l'écran
4. Supprimer l'image présente dans la trame d'animation et glisser la nouvelle image. Attention : vérifier que l'image reste dans le cercle bleu. Sinon modifier sa taille avec l'outil sélection en faisant glisser les points rouges autour de l'image.
5. Cliquer sur enregistrer la scène puis fermer. Revenir à la scène de jeu : l'image a été modifiée.



Dupliquer / déplacer un élément

06

1. **Pour dupliquer** : sélectionner un élément en cliquant d'abord sur l'outil de sélection et sur l'élément souhaité dans le volet gauche. Repérer l'élément sélectionné sur la scène : un point rouge s'affiche sur cet élément. Attention : il faut bien sélectionner un élément principal et non une partie de cet élément (par exemple ici, ne pas sélectionner les éléments en-dessous de "Platform" mais sélectionner directement "Platform")
2. Faire un clic droit puis dupliquer ou CTRL+D. Le nouvel élément apparaît en dessous de celui dupliqué dans le volet gauche. Sélectionner le.
3. **Pour déplacer** : Cliquer sur l'outil de déplacement : des icônes de flèche s'affichent : il est maintenant possible de le déplacer dans la scène.

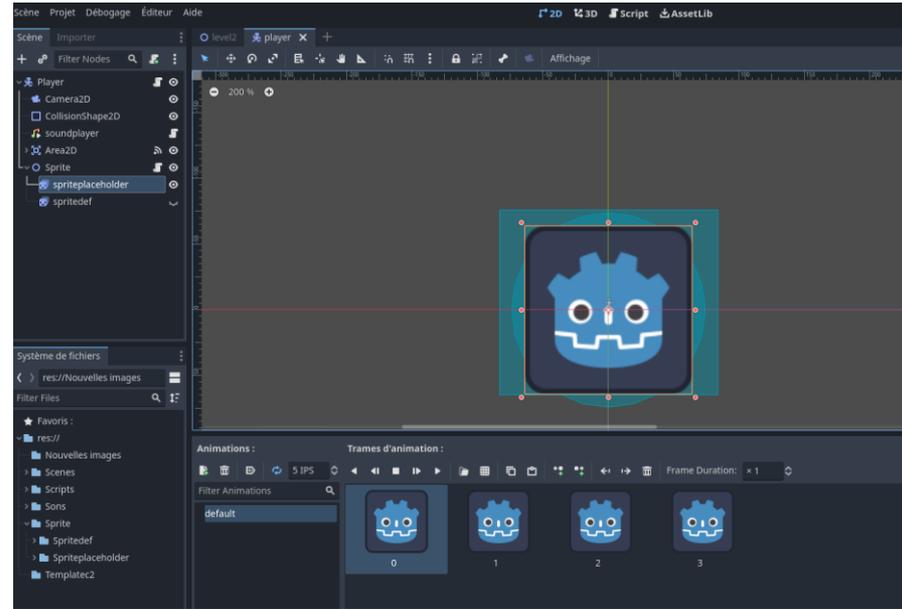


Intégrer des animations

07

Le personnage joueur et l'ennemi ont des animations. Il faut donc intégrer plusieurs images de sprite pour former une animation.

Procéder comme pour le changement d'image simple : supprimer toutes les images de la trame d'animation puis glisser déposer les nouvelles images.

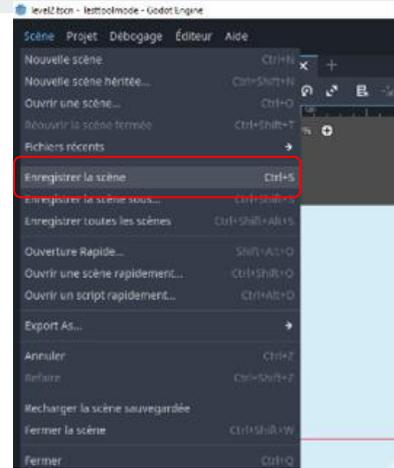


Sauvegarde et envoi des jeux

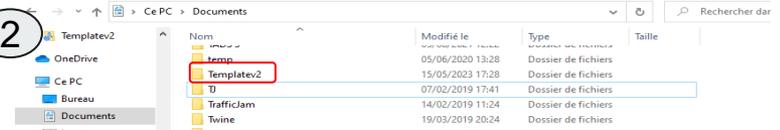
08

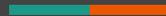
1. Lorsque le paramétrage est terminé, cliquer sur “Scène” et “Enregistrer la scène” puis fermer Godot.
2. Le jeu terminé est dans le dossier “Documents”. Transmettre ce dossier selon les consignes de l’enseignant.

1



2





Une question ? Une difficulté ?

chloe.vigneau@edu.gobelins.fr