



Modifier un template de jeu : support élèves

Modifier la programmation



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

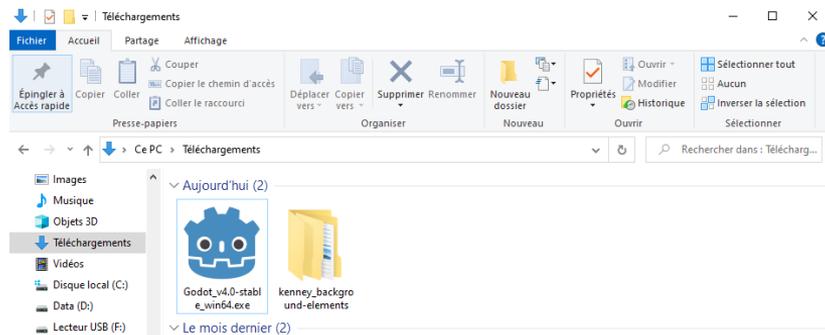
1. Dans le dossier partagé, survoler survoler le programme Godot 4.0, un bouton “télécharger” apparaît. Télécharger le moteur (un message d’alerte peut apparaître : cliquer sur “télécharger quand même”)
2. Le logiciel du moteur de jeu se retrouve dans le dossier “Téléchargement”

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)



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

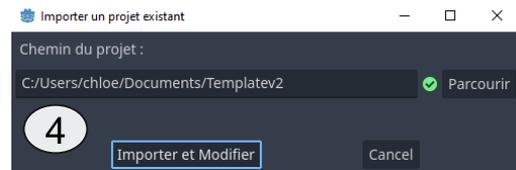
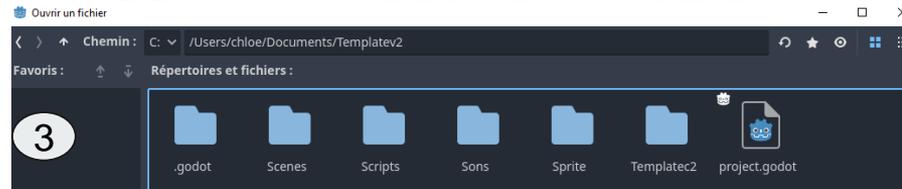
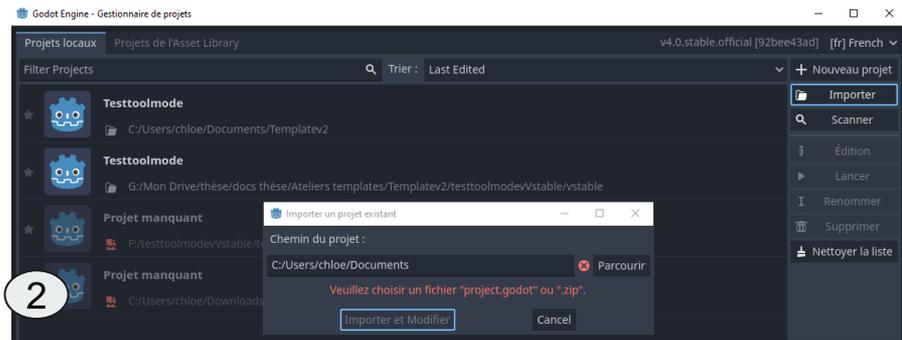
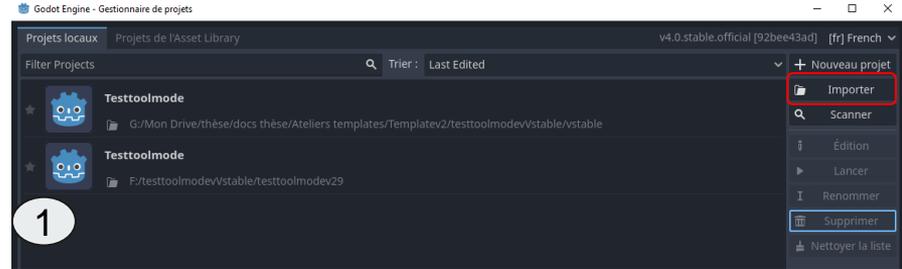
Taille

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"

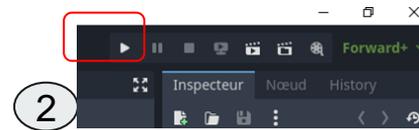
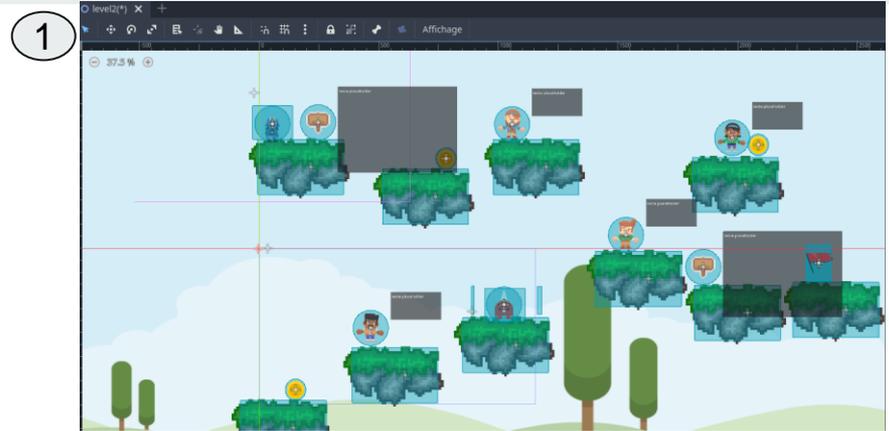


Jouer au jeu

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 après toute modification du programme pour vérifier le jeu.



Découvrir l'interface

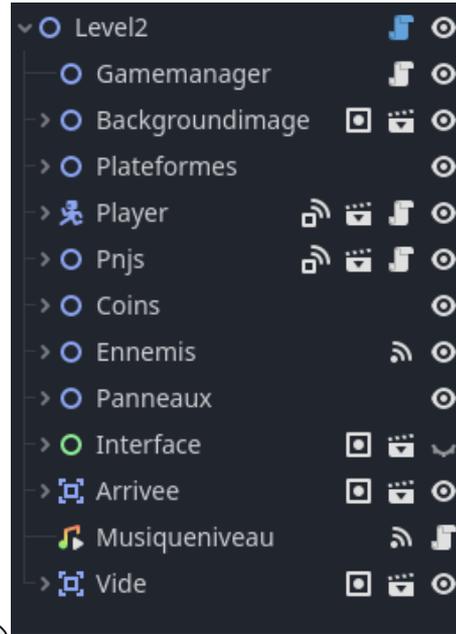
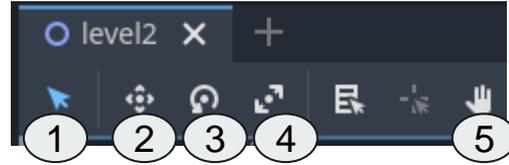
04

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.

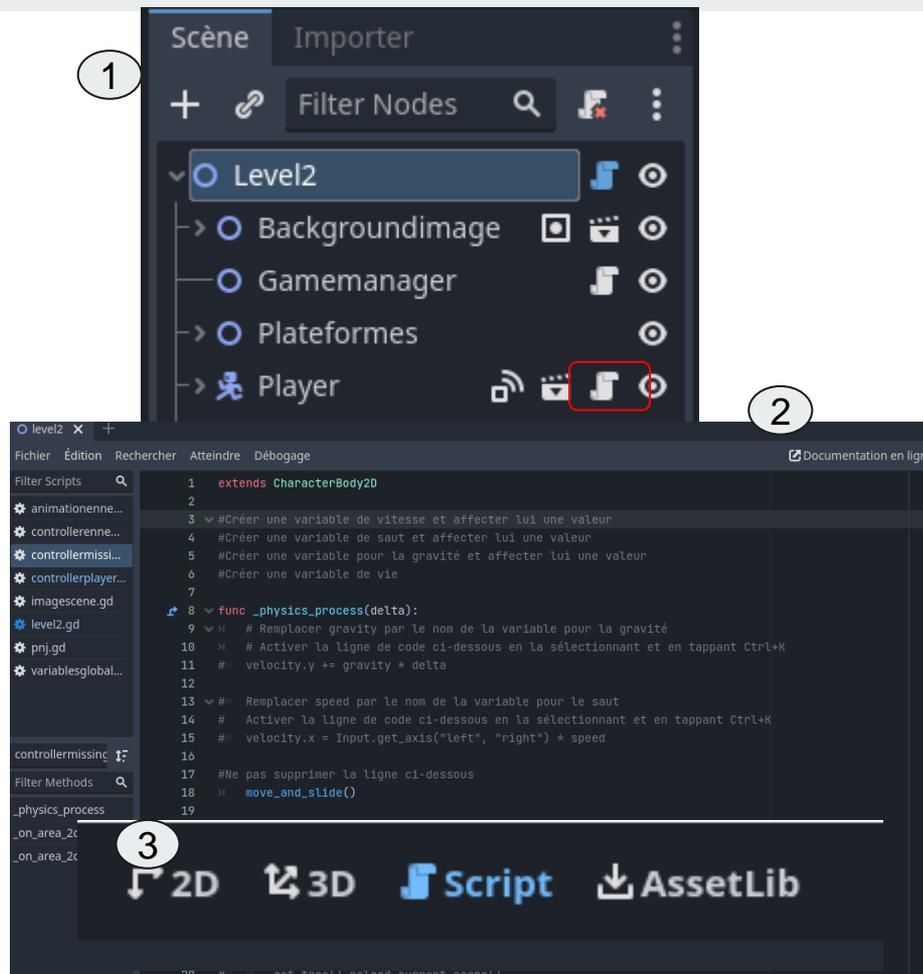


6

Modifier le script du player

05

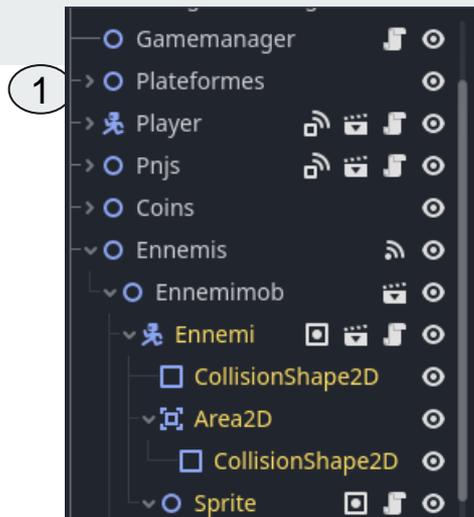
1. Dans le volet gauche cliquer sur l'icône de feuille pour ouvrir le script du player.
2. Suivre les consignes indiquées en commentaire pour écrire le code.
3. Pour retourner tester le code cliquer sur le bouton "2D" pour revenir à la scène et jouer au jeu.



Modifier le script de l'ennemi

05

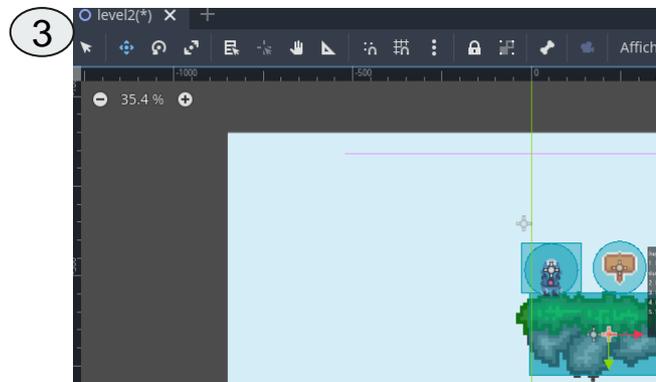
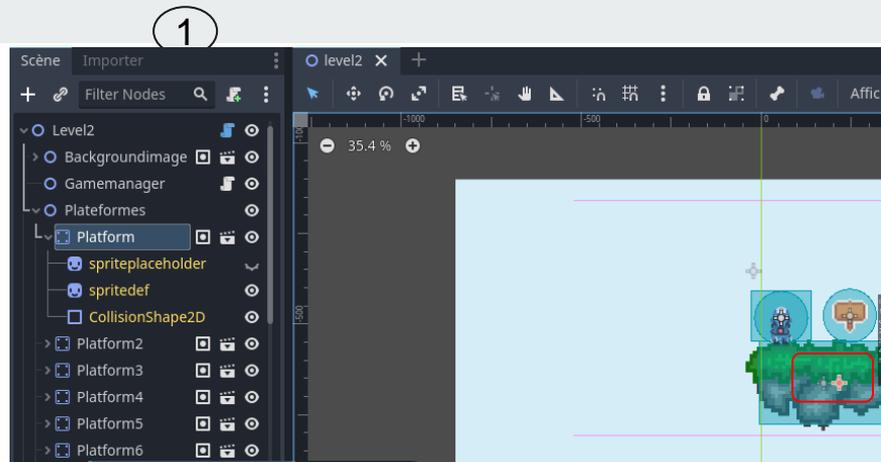
1. Dans le volet gauche, déplier le groupe Ennemis pour trouver le noeud Ennemi associé à l'icône de feuille. Cliquer sur cette icône pour ouvrir le script de l'ennemi.
2. Suivre les consignes indiquées en commentaire pour écrire le code. Pour revenir à la scène et tester cliquer sur l'onglet 2D.



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.

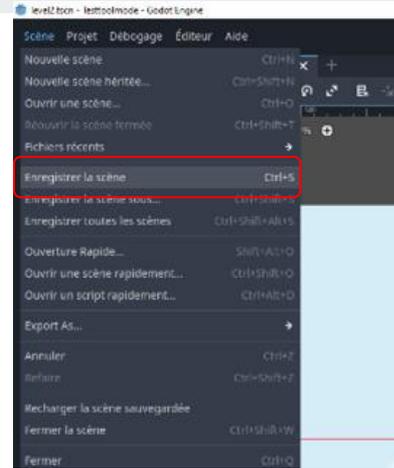


Sauvegarde et envoi des jeux

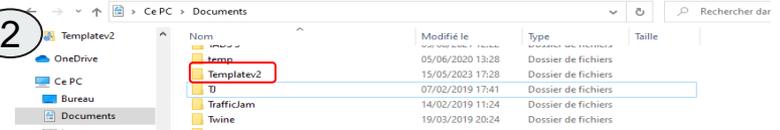
07

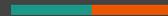
1. Lorsque le paramétrage est terminé, cliquer sur “Scène” et “Enregistrer la scène” puis fermer Godot.
2. Le jeu terminé est dans le dossier “Documents”. Transmettre ce dossier selon les consignes de l’enseignant.

1



2





Une question ? Une difficulté ?

chloe.vigneau@edu.gobelins.fr