



Modifier un template de jeu : support élèves

Modifier le son



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

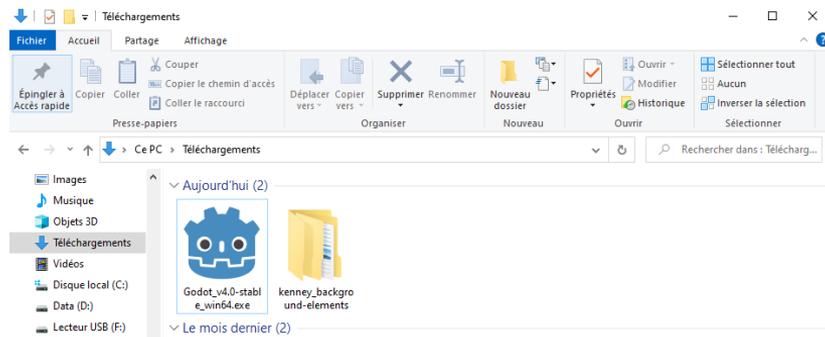
1. Dans le dossier partagé, survoler survoler le programme Godot 4.0, un bouton “télécharger” apparaît. Télécharger le moteur (un message d’alerte peut apparaître : cliquer sur “télécharger quand même”)
2. Le logiciel du moteur de jeu se retrouve dans le dossier “Téléchargement”

Kit template v2

Tout télécharger

Nom	↑	Propriétaire	Dernièr...	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

OneDrive

Ce PC

Bureau

Documents

Nom

temp

Templatev2

T

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

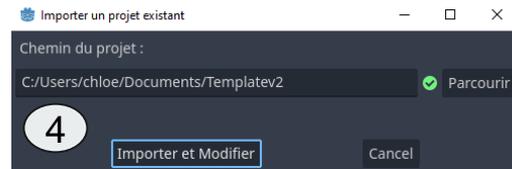
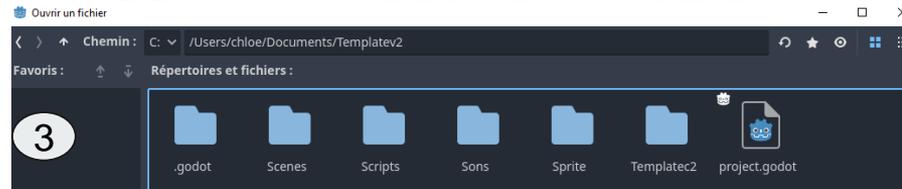
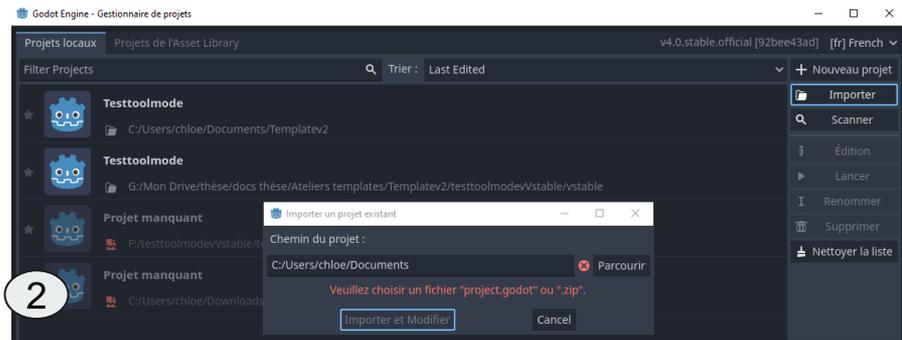
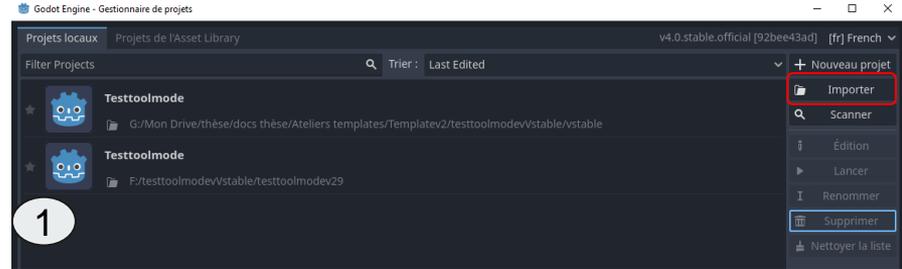
Taille

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"

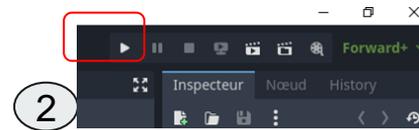


Jouer au jeu

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

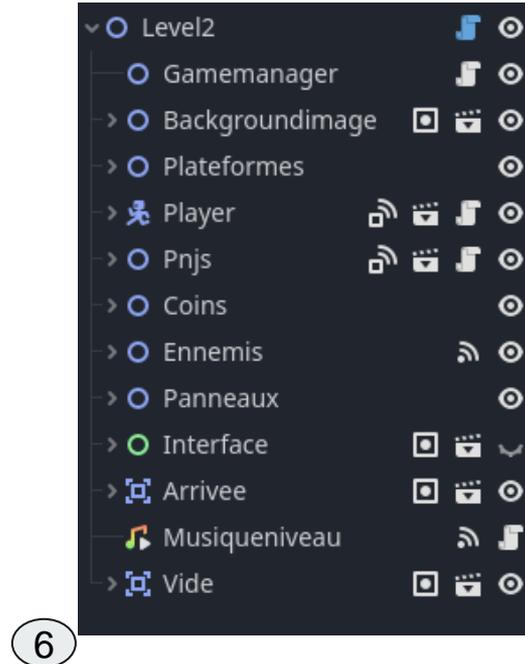
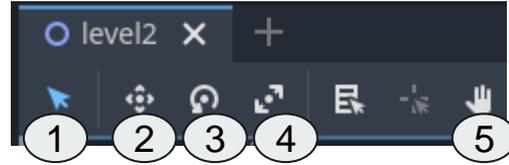
04

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.

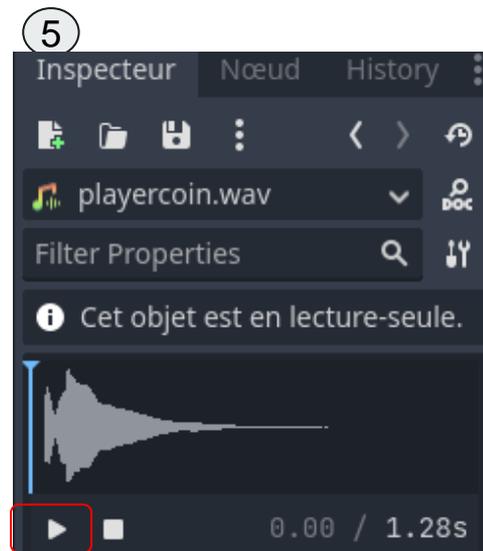
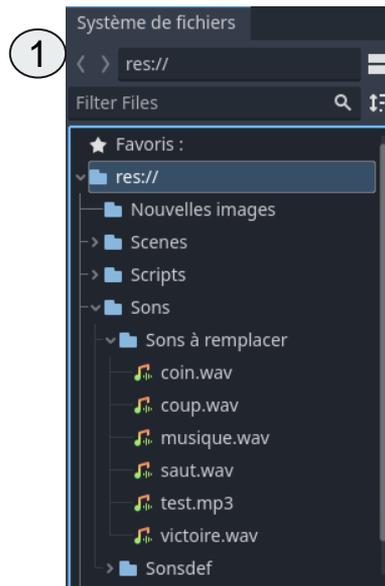
6. Sur le volet gauche, on peut voir tous les éléments du jeu.



Modifier les sons

05

1. Dans le volet gauche en bas “Système de fichiers”, ouvrir les dossiers pour trouver le dossier “Sons à remplacer”.
2. Télécharger des sons libres de droit ou produire de nouveaux sons. Attention : tous les sons trouvés ou produits doivent être au format .wav. Des convertisseurs existent sur internet.
3. Renommer les fichiers du même nom que ceux à remplacer. Exemple pour remplacer le son joué lorsque le joueur obtient une pièce, nommer le fichier “coin.wav”.
4. Glisser déposer les nouveaux sons dans le dossier, cliquer sur Godot pour revenir au moteur : une fenêtre “réimportation des assets” s’ouvre. Attendre ce chargement puis jouer au jeu pour vérifier le son.
5. Il est possible d’écouter aussi le son en double cliquant sur un son du dossier et en appuyant sur play dans le volet droit du moteur de jeu

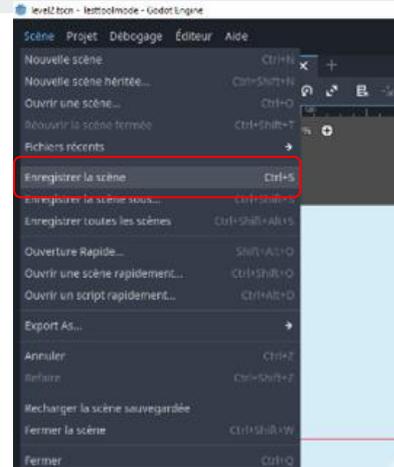


Sauvegarde et envoi des jeux

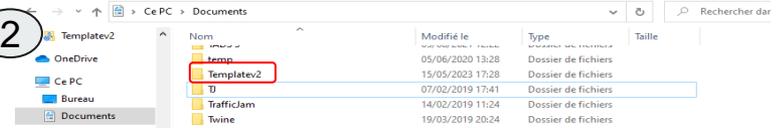
06

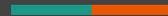
1. Lorsque le paramétrage est terminé, cliquer sur “Scène” et “Enregistrer la scène” puis fermer Godot.
2. Le jeu terminé est dans le dossier “Documents”. Transmettre ce dossier selon les consignes de l’enseignant.

1



2





Une question ? Une difficulté ?

chloe.vigneau@edu.gobelins.fr