



# Modifier un template de jeu : support élèves

Rédiger les textes 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

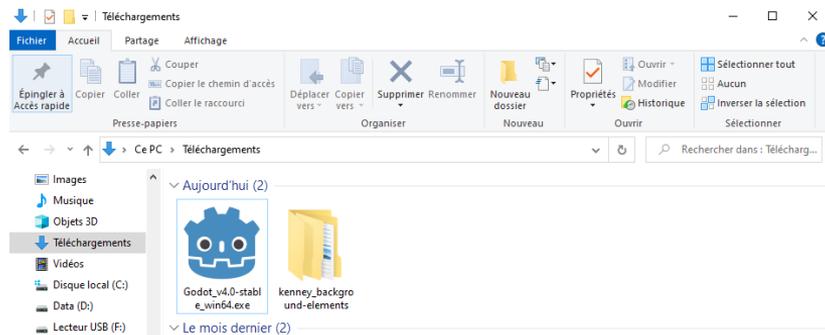
1. Dans le dossier partagé, survoler survoler le programme Godot 4.0, un bouton “télécharger” apparaît. Télécharger le moteur (un message d’alerte peut apparaître : cliquer sur “télécharger quand même”)
2. Le logiciel du moteur de jeu se retrouve dans le dossier “Téléchargement”

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 <a href="#">Télécharger</a>
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.

The image shows a sequence of three screenshots illustrating the steps to download and move a game template.

**Step 1:** A screenshot of a file list titled "Kit template v2". It contains three items:

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

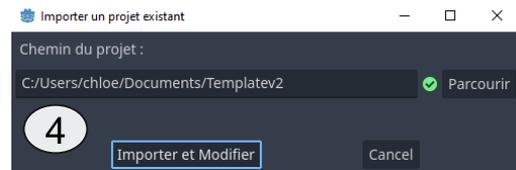
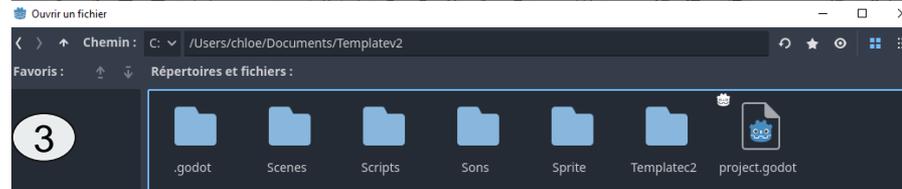
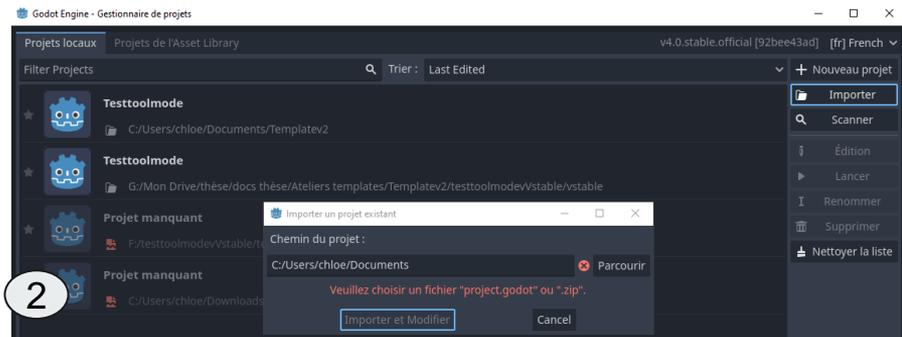
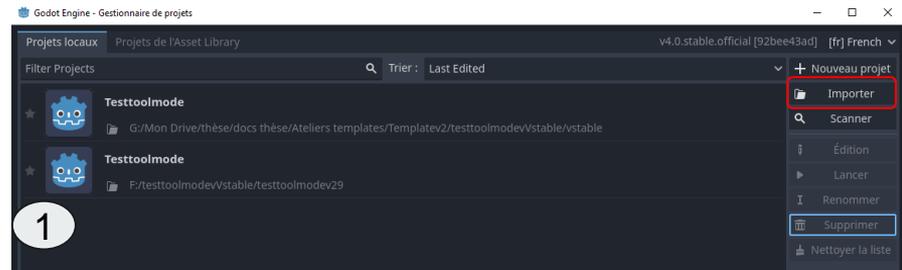
**Step 2:** A screenshot of the Windows "Téléchargements" (Downloads) folder. It shows a zip file named "Templatev2-20230515T152408Z-001.zip" and an executable file named "Godot\_v4.0-stable\_win64.exe". A red circle with the number "2" is placed over the zip file.

**Step 3:** A screenshot of the Windows "Documents" folder. The "Templatev2" folder has been moved here. A red box highlights the "Templatev2" folder in the file list, and a red circle with the number "3" is placed over it.

# Charger le template dans le moteur de jeu

03

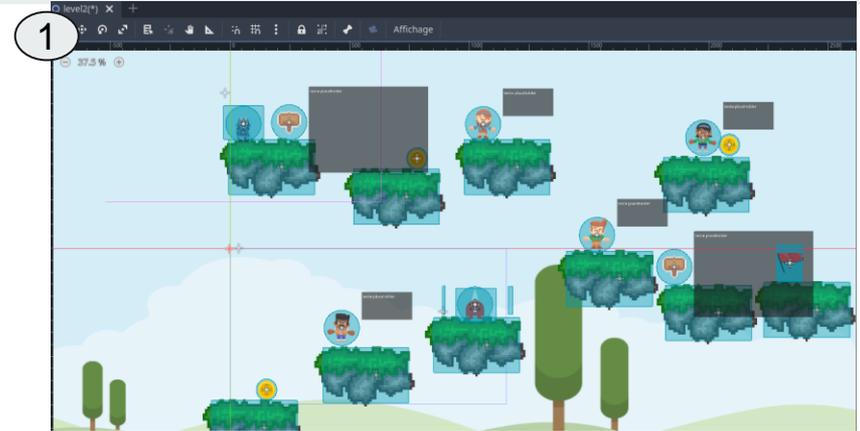
1. Dans le dossier "Téléchargement" de l'ordinateur, double cliquer sur l'icône "Godot" pour lancer le moteur de jeu. Cliquer sur le bouton "Importer".
2. Une fenêtre s'ouvre : cliquer sur Parcourir.
3. Double cliquer sur le dossier Templatev2 puis sur projet.godot
4. Cliquer sur "Importer et modifier"



# 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.



# Découvrir l'interface

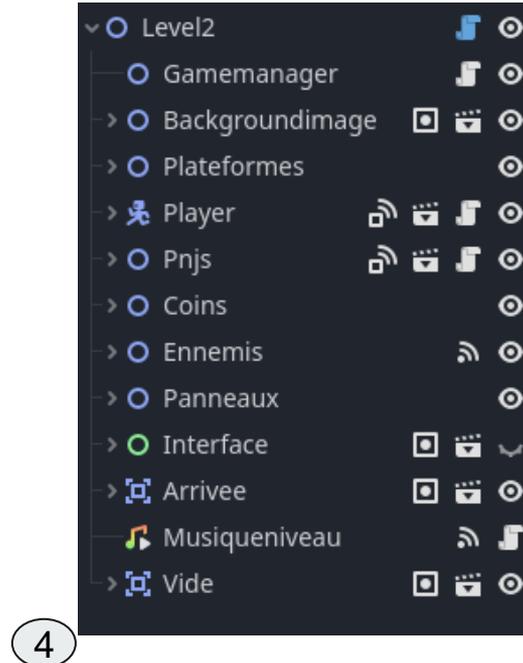
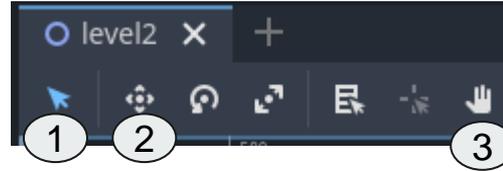
## 05

Le menu du haut se compose de plusieurs outils :

1. la flèche pour sélectionner un élément
2. l'icône pour déplacer un élément
3. la main pour se déplacer dans la scène

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

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



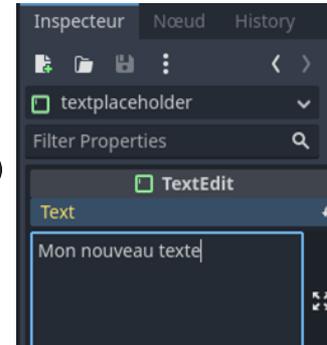
# Ecrire les textes

## 06

1. Cliquer sur la flèche de sélection (1er outil dans la barre de menu haut) puis sur un texte. Le texte "brouillon" apparaît sur le volet droit
2. Ecrire le nouveau texte dans cette zone "TextEdit". Il est possible de passer à la ligne.
3. Si la zone de texte n'est pas assez grande, il est possible de l'agrandir. Cliquer sur la flèche de sélection puis sur la zone de texte. La zone peut être rétrécie ou agrandie en étirant les coins.
4. Il est conseillé de régulièrement jouer au jeu pour vérifier le résultat.



2



3

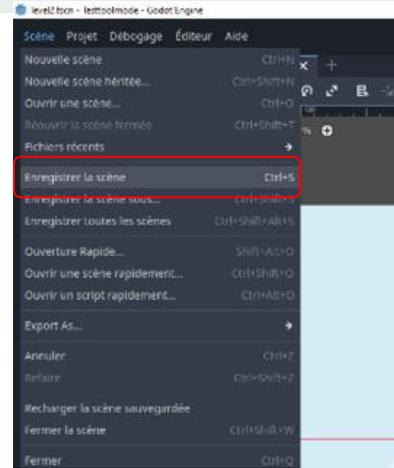


# Sauvegarde et envoi des jeux

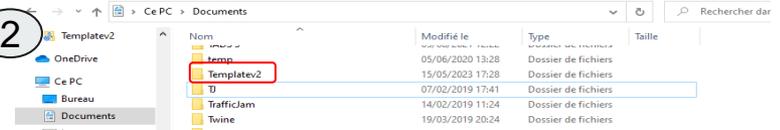
## 07

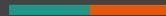
1. Lorsque le paramétrage est terminé, cliquer sur “Scène” et “Enregistrer la scène” puis fermer Godot.
2. Le jeu terminé est dans le dossier “Documents”. Transmettre ce dossier selon les consignes de l’enseignant.

1



2





Une question ? Une difficulté ?

[chloe.vigneau@edu.gobelins.fr](mailto:chloe.vigneau@edu.gobelins.fr)