

PERSONNAGE QUI SAUTE - VERSION SIMPLE

Créer le sol et le personnage

base64_ivborw0kggoaaaansuheugaaaqoaaadbcayaaaa3k_4kaaaacxbiwxmaaa7haaaoxqekpe30aaaov kleqvr4no3cfwwuz37a8d9cete4bfehw6k0d_uecil7tc5fj1dusw_sc1eipoql8zna_qoqqpyqp_jevdqo6s2mtt dwveoi6era_oehug_y2uogrqmxspwmf5wq1lvr7nwyvvsxy5fwolci01cygx7zk7xxtuyx3zs42_h8tlzos9z 473u8_mnayqvocapeyqtkhagdpixqaragfactcacckuacwihqarajfcje4onhmddb7ola8eyov4qwxxvrlo0epp t_s0jjsw5kudl33zvgnbye_6qlvl4zujxrvr0nib1mihztpclheeiovygrkpoxs2bn7d_zy8dbevxvp1paqo76vvxv 44yxyj_5ai7yfxamqp13at75djnciukwaxwjx3bpcehchwfhq2fovxo93icyznay0ljc5_lu_2or_xvjh4ulibcsst ulgmcczpnflh6z3h_3es8ldtsfoosjjdvpli2h6p7kitcn50t0ugc_fo7cn_pn_ffc2uxi_fb3uru6h4thc6n2z5tc4auj kjo12quwjla0wxpucd34bzrqjsw7okra5eobulugb2pul2h4hqv5sv_oyxxpr3kozuvrdvvrt3npotkf2mssjbkg aj_lfi7u7urro1z_d8v2togi6t5j9ny_zb21yffgtewfulrzglbvuxxelfhngpkuijs0mdkolp0tzpx6s69uvxn8oxy xd2wvcloit9xu6in90e14ppp4vxxgmx7zud8mu_xodixz65bw3vfdpeg3zazi3wh0p6arowiy7b1df5z6sruf 9cq_le4khb5shwzrwhk3p0qfeocpaobuj_nt7jmyn9rkr2wlutzmvqcr1921gwzi1deeeupxy8_slsvwxdcn9inf x183gei_8kcqleul3pz73k_lputhxhchsvr_4vf3xwquvvfvo07fcfntz_t7jl6v8pihew95_6vps73h_6vlcmt07av ryqpcxt_a_d_mqxpffu7du31xqkhqmzlgx2cfz48t_avn375b5fjnhmxnr_n24s1iuxyuxnbhl8x8iseeunts48j mkrrpp_30v7s1tw00a_l4vg9oxrpiv8taed2jspy9vphr_0njmw0wdv5bbd3rkzn5gtgs5_bc7t63_wi536_9k olh64vbdtlnlawgekj7ae5dav3lx5c_xq0fdr5e919ojrb27zsuxw2d79_a0duw0_fysm_6trrksulspuspxll5zfc llodu9rhmkqrqjyprzpw586azwdwfzgowe_kesnr7_i2qcvkxl9g1ak0wwvtbmerouplm9dpyadl29xx_5vwrlrvm 1pfn_qprnnrqswq8thjj2xvvgvmo9wanhtfddls5ozuip19laxdzchj3jo600aafqx13knydkqsmte2acuqjqwq_ qlqpuqleqdkd172mat5peao48jwrvlysefhtiyk_k4i_qwwozihrlmdaixzmwtex7ozuwcyjn0sg3r_a0ec_mxth_qqmjduza6sqbdfgu_eudrv7vihm_3xxoi6gwtfaamsrhxlgpae4pptqourauuqaygscbj1tn1viemif3mawce irvmp8zok3hp2r3xjpr0_mmh_wdwgfacscmuksxhjrmvb2_2ywczihqrxiyng2ttwr77ibkhfacscauak0ibwipq alaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscaua k0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscaxqflf4jmf_rnmsvslz51rp6pa4gxw7sjdvpkiwi6dn03g1r2vddqw y_sxn_mrd5yqkodzsji9wzwpv6lboro6jdpbmcmcjmzggygymzmd1pwigj2wnsoqmzhrqwdc7q4sufzk1kqsg x0bj9zbjh1of7vwo_tidivyls0cjky_uvbltzetizzlptlv_qszipqhidtb7zqwuyp16zn9fx9_m4dpptb1cgsqe6lda4 3bhvwdzkzbvzeywl9hs_ejyntgjsgsspfj8zf1zvttzzdqwqmud6bped59hzl_fbmh3dbdvht33c2bfr6neb61v paoorzhfbpvf1v1xjh_zh6k0qm0g_vdf0_j_mzr1mgz17y9gzlkbgig1rv9ymjkvg5hxmcmnfneqlqnjyjxan 8ssp3w5gxfopzpdz4cy_39bqnfv4bysc1ujtsx02v_ml_wswhf0ep9fpaks9l00oh_ktmcl_c_fpfcssabhehephfz mbibjaulioznnly4n5mcgij7xdllqgcoyaqv8emdxfxsqwm3f7b849h_kxj_1gu0ljjtxcysqu0v1an6hpczhxv0u bi8byserizq40nbgkgj_cy3ltrshg4r81su6mz3a9ixm_omcs_t263pfzrkuhmpbswcqzhspnfxvfmphsfla8s gg_h1bmxmgopbu_s_irlmxsrekzch207dnrylyuftycvq8nlvwpdjlolcexu7hc9_o_5qr5u_ilscrd5iwy0_kq98en xpg_jufxcja0umqyqz3lqhkm9tlqwac7tiqpgirzvrex_s0xvhzkaexvitkdaajo5ry8tdpy_w_qjk41_acoooyev9qf uhnzxx_arl7kht0zquizptljhjmc9oftj3v28cewrjxf9yk4z8tjnwctoatmtxaxu4k2x6s0zjxr6r08spjznapgyyw 0zk8hhuyormw_mkt3rnjey6uvreyyx67_hoeevlsqhsp_j2p8f53lwez3h_6tv7a3t1smxghwqqqjhyylcdcmzm 4tlj3i9gdw_m8h96fclhd9qxfmfwmo25rorfdx2cxrkfb2if8bir6n3nmjazoak4c1qava_52ixmdfw6l08z5nybp y9lqk7_drvg_c_ve1dkr7btm7dsq_rc36l_3_9b3fexzpk_gck2am_xaz1eki9np8xq6edtc5vtm9pbhoo4_piz 3enmch_xpaz9wfxntaan00qc1xwn_sxuf5jhshmwfedokzj4vu767dfpd7gvvfrnxx_3fjxh9x8xhvqnx3z1p7u 6us4_yzf7k_s5mgoz_pmfp5zhj7_yijrwusbdar_po5hplmq9fwobjhw4yph4agwuqr4ruusbrcxhoe0328njhyq ykf1rj3geecndsdjfc06latwvxr5gujyimtz8_e3zv93rx58_xe3t5du3fvvufcw67e7yznprggnpr4bn_5oacvuu adomoxfeeac1l8vnzxc0qryjc70rnlpoly_wera7culyzs7ovwczubfzw1ty22dijgfu_h_kt_3rmcxyl4sn4412phpwo dlqlp49ao9nz5jf0v1cfg9rkk_t3lwsiuwdkthehikspopo3dmhi958wndvqjivguoz53ia5er2qr92f7oqkfstmz09p s8pjpty97odzrwqnoivzvgxivz_gorhrxbd8noqduu2ym8fvj31xrd_ykstof48cifacscauak0ibwipqalaifacscua uak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifa scscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifa laifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqyqphk4rgfmvj6osewxei5n_qxteisj_grs

fml99et9srwrckyvhuk6sehas0mrpb6jupbizbqmaieiabt3jvylr9ujki6kkurah55j1qiywoukbkdkcif9jrmeemu
80rihjybzcdf4s151aznpikvunueuje61rkoryojibmqjpzcaufckzytqyarlt_pur7pfm0ujujcas43rguuuhllrpocz9j
fpzbyx5ctvltsdsrdhclgl5ihsybsv_upfuc7nholwbecq7delgo1gavgal6psduixxhakz0hcpojj_j8jx8hjvokkzcdx
pcmvkfnvieon3k3vukujfa_vypejl5dfco_dpsrc72sqj8tonip9nnrrgceyqvtedmzvbjp0hj0vq3qk0mvbppvhgzz
jc4lwimg8vanelr1tb2s3379q1pawn5el4pcavjxo0bg_bv3z_8zs2amz_zgxs1lpvxheosftaqypiy4lrl_uchju23
t_rap6xvu5t2vnwi82edih9le7o_6hq_vvttq7xvxfvpu_pu_9c7h4olmrl71_xr1x8wr7grzh9hzk6hep3117909
ervlfn9mfg4q0nddxhd9i3lq04fovq3p8ryeo3xgpqxyxtfcj8_2nv7x_6b0zcphtr1t8wytnxwv5c_fyanb9ceh6j
txxdp3fwv3p7dxzoidya7zhd78wb8udmzzuvn_s4mmkrxbws2uamh87rx389d7p18q1g73_mpf9srxxjw
kafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeaye
uoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgb
bw_w_b1sgnzcvn_waaaabjru5erkjggg

Mouvement du personnage

Si j'appuie sur [Espace], le personnage doit monter puis descendre.

On place le personnage en haut puis on récupère ses coordonnées (x et y).

im

On place le personnage en bas et on récupère ses coordonnées (x et y).

im

Un objet va se déplacer de gauche à droite et il va falloir sauter par dessus.

Création de l'objet qui se déplace puis mise en mouvement

im

L'objet est placé à droite puis il va glisser vers la gauche.

Sprite 3 :

im

On répète ce mouvement.

Sprite 3 :

im

Si l'objet rouge touche le personnage, c'est perdu et le jeu s'arrête.

Sprite 3 :

im

On teste.

Ça ne fonctionne pas, pourquoi ???

L'obstacle glisse PUIS on regarde si l'obstacle touche le personnage.

Il faut que l'obstacle se déplace ET EN MEME TEMPS, il faut tester s'il y a contact.

Il faut mettre cette boucle sur Sprite 1 et pas Sprite 3.

Sprite 3 :

im

Sprite 1 :

im

Si le personnage saute correctement, le score est augmenté de 1 :

On crée une variable « Score »

im

Au début on met le score à 0. Puis à chaque boucle, on ajouter 1 si le personnage n'a pas touché obstacle.

im

A rajouter :

- ajouter un message « game over »
- corriger les bugs, en particulier le personnage qui reste en l'air quand on a perdu.
- le personnage change de costume quand il saute
- Il peut y avoir des obstacles sur le sol et en l'air. Dans le cas le personnage doit sauter ou se baisser.
- l'obstacle peut aller de plus en plus vite
- faire un vrai saut avec une vitesse qui diminue quand on monte et qui augmente quand on descendre
- ...

From:
<https://www.physix.fr/dokuwikielevs/> - Programmation

Permanent link:
https://www.physix.fr/dokuwikielevs/doku.php?id=faire_sauter_un_personnage_version_simple&rev=1473607730

Last update: 2016/09/11 17:28

