

PERSONNAGE QUI SAUTE - VERSION SIMPLE

Créer le sol et le personnage

base64_ivborw0kkggoaaaansuheugaaaqaaaadbcayaaaa3k_4kaaaacxbiwxmaaa7haaaaxqekpe30aaaov
kleqvr4no3cfwwuz37a8d9cete4bfewh6k0d_uecil7tc5fj1dusw_sc1eipoql8zna_qoqqpyqp_jevdqo6s2mtt
dwveoi6era_oehug_y2uogrqmxxpwmf5wq1lvrm7nwvvsxy5fwolci01cygx7zk7xxtuyx3zsr42_h8tlzos9z
473u8_mnayqvcocapeyqtkhagdpixqaragfactcacckuacwihqarajfje4onhmddb7ola8eyov4qwxvrl0epp
t_s0jjsw5kudl33zvgnbye_6qlvl4zujxvrw0nib1mihztpclheeiovygrkpoxs2bn7d_zy8dbevxxp1paqo76vvxv
44xyxj_5ai7yfxamqp13at75djnciukwaxwjx3bpcehchwfhq2fovxgo93icyznay0ljc5_lu_2or_xvjh4ulibcsst
ulgmctzpnflh6z3h_3es8ldtsfoosjdvpli2h6p7kitcn50t0ugc_fo7cn_pn_ffc2uxi_fb3uru6h4thc6n2z5tc4auj
kjo12quwjla0wxpucd34bzrjqysw7okra5eobulugb2pul2h4hqv5sv_oyxxpr3kozuvrdvvt3npotkf2mssjbkg
aj_lfi7u7urro1z_d8v2togifl6t5j9ny_zb21yffgtewfulrzglbvuxxelfhngpkuijs0mdkolp0tzpfx6s69uuvxn8oxy
xd2wvcloit9xu6inq0e14ppp4xvxxgmx7zud8mu_xodixz65bw3vfdpeg3zazi3wh0p6arowiy7b1djf5z6sruf
9cq_le4khhb5shwzrwkh3p0qfeocpaobuj_nt7jmy9rkr2wlutzmvqcr1921gwzi1deeeupxy8_slsvwxdcn9inf
x183gei_8kcqleul3pz73k_lputhxxhchsvr_4vf3xwquvvfvoo7fcfntz_t7tjl6v8pihew95_6vps73h_6vlcmt07av
ryqpcxt_a_d_mqxpffu7du31xqkhqmzlgx2cfz48t_avn375bgf5fjnhmxnr_n24s1iuxyuxnbhl8x8iseeunts48j
mkrrpp_30v7s1tw00a_l4vg9oxrpiv8taed2jspy9vphr_0nigjmw0wdv5bbd3rkzn5gtgs5_bc7t63_wi536_9k
olh64vbdtnlawgek7ae5dav3lx5c_xq0fdr5e919ojrb27zsuxw2d79_a0duw0_fysm_6trrkszulspuspplxly5zfc
lldu9rhmkrrqjiyrzpw586azwdwfgowe_ksnr7_i2qcvkx19g1ak0wwvtbmerouplm9dpaydl29xx_5vwrlrm
1pfn_qprnnrqswq8thjj2xvvgvmo9wanhtfddls5ozuip19laxdzchj3jo600aafqx13knydkqsmte2acuqjqwq_
qlqpugleqdkdl72mat5peao48jwrvvlysefhptiik_k4i_qwwozihrlmdaixzmwtex7ozuwcyn0sg3r_a0ec_mxtf
th_qqmjduza6sqbdfgu_eudrv7vihm_3xxoi6gwtfamrsrhlgpae4pptqourauuqaygscbj1tn1viemif3mawce
irvmp8zok3hp2r3xjpr0_mmh_wdwgfacscmukshjrm1vb2_2ywczihrxxyng2ttwr77ibkhfacscauak0ibwipq
alaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ib
wipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscaua
k0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscaxqlf4jmf_rnmsvslz51rp6pa4gxw7sjjdvpiwbi6dn03g1r2vddqw
y_sxn_mrd5yqkodzsj9wzwp6lboro6jdpbmcmgjmzgygymzmd1pwigj2zwnsoqmzhrgqwdc7q4sufzk1kqsg
x0bvj9zbjh1of7vwo_tidivyljs0ckjy_uvbltztetizlptlv_qszifqhdtb7zqwuyyp16zn9fx9_m4dpptb1cgsqe6lda4
3bhvwdzkzjbvzeywzl9hs_ejynztgjsqspj8zf1zvtzdzjqwqmud6bped59hzi_fbmh3dbdvht33c2bfr6neb61v
paoorzvhfbpvl1v1xjh_zh6k0qm0g_vdf0_j_mzr1mgzl7y9gzlkbgi1rhv9ymjkgv5hxmcmfmfnemlqnjyjan
8ssp3w5gxfozpdz4cy_39bqnf4bysc1ujtsx02v_ml_wswhf0ep9fpaks9l00oh_ktmcl_c_fpcssabhehephfz
mbibjaulioznny4n5mcgigj7xdlqgcyaqv8emdxfxsqwm3f7b849h_kxj_1gu0ljtxcysqu0v1an6hpczhxv0u
bi8byserizq40nbgkgj_cy3ltrshg4r81su6mz3a9ixm_omcs_t263pfzrkufkuhmpbswcqzhspnfxvmphsfla8s
gg_h1bmxxmgopbu_s_irlmxsrekzch207dnrylyuftyqcvq8nlvwpdjlolexu7hc9_o_5qr5u_ilscrd5iwy0_kq98en
xpg_jufxcja0umqyqz3lqhkm9tlqwac7tiqpgirzvrex_s0xvhzkaexvitkdaojo5ry8tdpy_w_qjk41_acooyev9qf
uhnzxx_arl7kht0zquizptljhmcd9oftj3v28cewrjxf9yk4z8tjnwctoatmtxaxu4k2x6s0zjxr6r08spjznaggyw
0zk8hhuyormw_mkt3rnjey6uvreyyx67_hoeevlsqhsp_j2p8f53lwez3h_6tvr7a3tlsmxghwqqqjhyldcmzm
4tlj3i9gdw_m8h96fclhd9qxfmfwm025rorfdx2cxrkfb2if8bir6n3nmjazoak4c1qava_52ixmdfw6l08z5nybp
y9lqk7_drvg_c_ve1dkr7btm7dsq_rc36l_3_9b3fexzpk_gck2am_xaz1eki9npx8q6edtc5vtm9pbnhoo4_piz
3enmch_xpaz9wfxntaano0qc1xwn_sxuf5jshmwfedokzj4vu767dfpd7gvvfrnxx_3fjxh9x8xhvqnx3z1p7u
6us4_yzf7k_s5mgoz_pmfp5zhj7_yjirwusbdar_po5hplmq9fwobjhw4yph4agwuqr4ruusbrcxhoe0328njhyq
ykf1rj3geecndsdjfc06latwvvr5gujiymtz8_e3zv93rx58_xe3t5du3fvvuifcw67e7yznprgggnpr4bn_5oacvuux
adomoxfeeacil8vnzxc0qryjc70rnlpwera7culyzs7ovwcubfzw1ty22dijgfuh_kt_3rmcxyl4sn4412phpwo
dlqlp49ao9nz5jf0vlcfg9rkk_t3lwsiuwdkthehiksphpo3dmhi958wndvqjivguoz53ia5er2qr92f7oqkfszm09p
s8pjptys97odzrwqnoivzvqxvz_gorhrxbd8noqduu2ym8fvj31xrd_ykstof48cifacscauak0ibwipqalaifacsc
auak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifa
cscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipq
alaifacscauak0ibwipqalaifacscauak0ibwipqybqphk4rgfmvj6osewxei5n_qxteisj_grs

fml99et9srwrckyvhuk6sehas0mrpb6jupbizbqmaeiabt3jvylr9ujki6kkurah55j1qiywoukbkdkcif9jrmeemu
80rihjbzcdff4s151aznpikvunueuje61rkoryojibmqjpzcaufckzytqyarlt_pur7pfm0ujucas43rguuhllrpoz9j
fpzbyx5ctvlttsdrdhclgl5ihsybsv_upfuc7nholwbecq7delgo1gavgal6psduixxhakz0hcopjj_j8jx8hjvokkzcdx
pcmvkfnnvieon3k3vukujfa_vypejl5dfco_dpsrc72sqj8tonip9nnrgceyqvtedmzvbjp0hj0vq3qk0mvpbvpvhgzz
jc4lwimg8vanelr1tb2s3379q1paw5el4pcavjxo0bg_bv3z_8zs2amz_zgxs1lpvxheosftaqypiy4lrl_uchju23
t_rap6xvu5t2vnwi82edih9le7o_6hq_vvttq7xvxfvpu_pu_9c7h4olmrl71_xr1x8wr7grzh9hzk6hep3117909
ervlfn9mfg4q0nddxhd9i3lq04fovq3p8ryeo3xgpqxyxtfcj8_2nv7x_6b0zcphtl8wytnxwv5c_fyanb9ceh6j
txxzd3fww3p7dxzoidya7zhd78wb8udmzzuvn_s4mnmkrxbws2uamh87rx389d7p18q1g73_mpf9srxxjw
kafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeaye
uoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeayeuoafgrcgbwhakafaeaye
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 ajoute 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/dokuwiki/leves/> - Programmation

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

Last update: 2016/09/11 17:28

