

(*) Comment créer un petit jeu vidéo avec Processing ?

(*) : Il manque des informations. Cette page est en cours de construction et n'est donc pas finalisée.

Commençons par **choisir la taille de l'écran** ! 600 x 600 paraît pas mal pour commencer.

```
void setup() {  
  size( 600, 600 );  
}
```

Bien, nous allons maintenant **créer notre joueur**. Ce sera... un gros pixel ! Nous allons lui donner **une position de départ, et référencer sa position**. Pour ce faire, nous utiliserons une variable de type *PVector()*, adaptée aux positions 2D. Puis nous allons **le dessiner**

```
PVector position_initiale;  
PVector position_actuelle;  
  
void setup() {  
  size( 600, 600 );  
  
  position_initiale = new PVector( 20, 20 );  
  position_actuelle = position_initiale;  
}  
  
void draw() {  
  rect( position_actuelle.x - 10,  
    position_actuelle.y - 10,  
    20,  
    20 );  
}
```

Parfait ! Maintenant, nous allons **le faire réagir au clavier** :

```

PVector position_initiale;
PVector position_actuelle;

int vitesse_deplacement = 4;

void setup() {
    size( 600, 600 );

    position_initiale = new PVector( 20, 20 );
    position_actuelle = position_initiale;
}

void draw() {
    rect( position_actuelle.x - 10,
        position_actuelle.y - 10,
        20,
        20 );
}

void keyPressed() {
    if (key == CODED) {
        if (keyCode == UP) {
            position_actuelle.y = position_actuelle.y - vitesse_deplacement;
        };
        if (keyCode == DOWN) {
            position_actuelle.y = position_actuelle.y + vitesse_deplacement;
        };

        if (keyCode == LEFT) {
            position_actuelle.x = position_actuelle.x - vitesse_deplacement;
        };
        if (keyCode == RIGHT) {
            position_actuelle.x = position_actuelle.x + vitesse_deplacement;
        };
    };
}

```

Cela fonctionne... mis-à-part **trois problèmes** !

Premièrement, **les anciennes positions du personnages sont encore affichées à l'écran.**

Cela se règle simplement, en repeignant l'écran entre chaque déplacement, en changeant la fonction *draw()* comme ceci :

```
void draw() {  
    background( 255 );  
    rect( position_actuelle.x - 10,  
        position_actuelle.y - 10,  
        20,  
        20 );  
}
```

Ensuite, le personnage se déplace bizarrement. C'est parce que l'algorithme lié au clavier choisi est le mauvais. C'est dans la fonction *draw()* que l'on peut régler cela :

```
void draw() {  
    background( 255 );  
  
    if (keyPressed == true) {  
        if (key == CODED) {  
            if (keyCode == UP) {  
                position_actuelle.y = position_actuelle.y - vitesse_deplacement;  
            };  
            if (keyCode == DOWN) {  
                position_actuelle.y = position_actuelle.y + vitesse_deplacement;  
            };  
  
            if (keyCode == LEFT) {  
                position_actuelle.x = position_actuelle.x - vitesse_deplacement;  
            };  
            if (keyCode == RIGHT) {  
                position_actuelle.x = position_actuelle.x + vitesse_deplacement;  
            };  
  
        };  
    };  
  
    rect( position_actuelle.x - 10,  
        position_actuelle.y - 10,  
        20,  
        20 );  
}
```

```
}
```

Enfin, il est possible de sortir de l'écran... Voici la solution :

```
void draw() {  
    background( 255 );  
    rect( position_actuelle.x - 10,  
        position_actuelle.y - 10,  
        20,  
        20 );  
}
```

Ce qui donne à ce stade le code suivant :

```
PVector position_initiale;  
PVector position_actuelle;  
  
int vitesse_deplacement = 4;  
  
void setup() {  
    size( 600, 600 );  
  
    position_initiale = new PVector( 20, 20 );  
    position_actuelle = position_initiale;  
}  
  
void draw() {  
    background( 255 );  
  
    if (keyPressed == true) {  
        if (key == CODED) {  
            if (keyCode == UP) {  
                position_actuelle.y = position_actuelle.y - vitesse_deplacement;  
            };  
            if (keyCode == DOWN) {  
                position_actuelle.y = position_actuelle.y + vitesse_deplacement;  
            };  
  
            if (keyCode == LEFT) {  
                position_actuelle.x = position_actuelle.x - vitesse_deplacement;  
            };  
            if (keyCode == RIGHT) {  
                position_actuelle.x = position_actuelle.x + vitesse_deplacement;  
            };  
        }  
    }  
}
```

```
};  
if (keyCode == RIGHT) {  
    position_actuelle.x = position_actuelle.x + vitesse_deplacement;  
};  
  
};  
};  
  
if ( position_actuelle.x < 0 ) { position_actuelle.x = position_actuelle.x + 600; };  
if ( position_actuelle.x > 600 ) { position_actuelle.x = position_actuelle.x - 600; };  
if ( position_actuelle.y < 0 ) { position_actuelle.y = position_actuelle.y + 600; };  
if ( position_actuelle.y > 600 ) { position_actuelle.y = position_actuelle.y - 600; };  
  
rect( position_actuelle.x - 10,  
position_actuelle.y - 10,  
20,  
20 );  
}
```

[EN CONSTRUCTION]

Révision #3

Créé 2 août 2023 15:18:17 par Rachelle

Mis à jour 17 décembre 2024 14:01:07 par Rachelle