

Feuille de TD n°1

M2 GAMAGORA

18 septembre 2025

Vous aurez besoin de Godot 4.0 ou supérieur pour ce TD. Vous pouvez le télécharger depuis le site officiel. Vous aurez le choix entre télécharger la version avec C# ou avec uniquement GD-Script. Si vous ne savez pas quoi choisir, je vous conseille de prendre la version avec uniquement GDScript.

1 Partie 1 : Dodge the Creeps

Dans cette partie vous allez créer un premier jeu basique avec Godot. Vous trouverez le tutoriel étape par étape à l'adresse suivante.

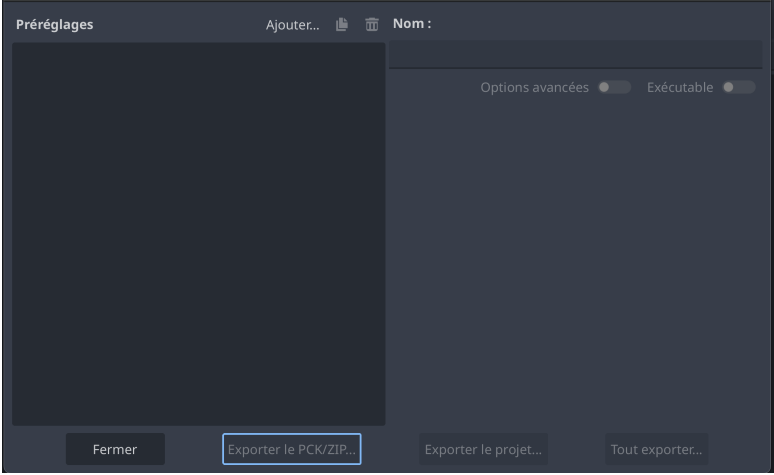
2 Partie 2 : Exporter son jeu avec Godot

Menu d'exportation

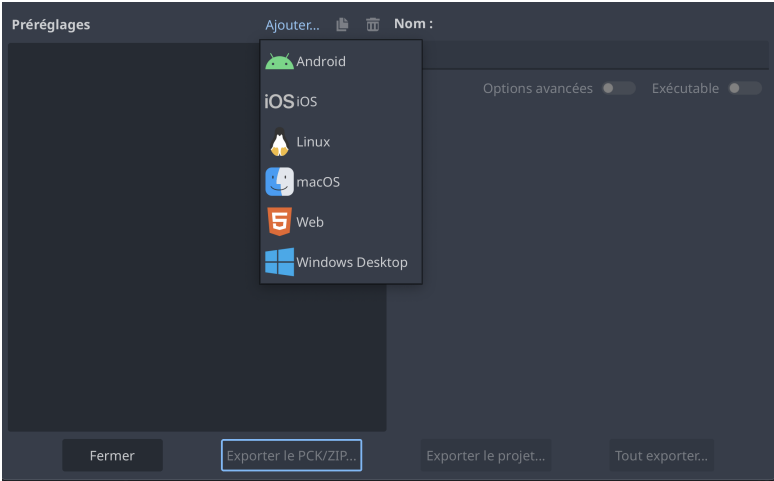
Ouvrez le menu via le bouton **Exporter Sous...**



Le menu d'exportation s'ouvrira, mais il sera complètement vide. C'est parce que nous avons besoin d'ajouter un préréglage d'exportation.



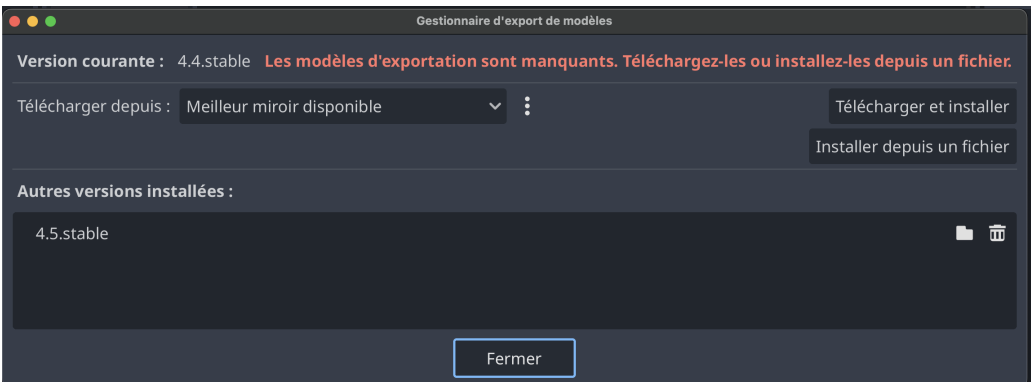
Pour créer un préréglage d'exportation, cliquez sur le bouton Ajouter... en haut du menu d'exportation. Cela ouvrira une liste déroulante de plates-formes parmi lesquelles choisir pour un préréglage d'exportation.



Godot a besoin de modèles d'exportation installés pour créer des paquets. Le menu d'exportation se plaindra lorsqu'il manque quelque chose et ne permettra pas à l'utilisateur d'exporter pour cette plate-forme tant que cela ne sera pas résolu :



Pour télécharger les modèles d'exportation, cliquez sur le bouton **Gérer les modèles d'exportation** en bas du menu. Cela ouvrira le gestionnaire de modèles d'exportation.



Depuis le gestionnaire vous pouvez voir les modèles d'exportation installés et les supprimer si vous en avez plus besoin. Vous pouvez aussi télécharger ceux pour la version que vous utilisé actuellement en cliquant sur le bouton **Télécharger et installer**.

Options d'exportation

Une fois les autres problèmes résolus, vous pourrez exporter votre jeu. Vous avez trois boutons d'export :

- **Exporter tout** : exporte le projet pour tous les préréglages définis.
- **Exporter le projet** : exporte pour le préréglage sélectionné.
- **Exporter PCK/ZIP** : exporte uniquement les ressources du projet.

Pour l'instant le bouton qui nous intéresse est **Exporter le projet**. Une fois que vous avez cliqué dessus, une fenêtre de sélection de fichier s'ouvrira pour que vous puissiez choisir où enregistrer le fichier exporté et sous quel nom. Je vous conseille de le place dans un dossier dédié aux exports de votre projet. Je vous conseillerais même d'avoir un dossier par plateforme (windows, linux, mac, etc).

Une fois cela fait vous aurez (si vous avez exporter pour windows) alors normalement un fichier .exe et un fichier .pck. En lançant le fichier .exe avec le fichier.pck dans le même dossier votre jeux se lancera. Le fichier .exe est simplement le moteur Godot et le .pck contient l'ensemble de votre jeu. Par la suite vous pourrez simplement exporter le .pck.

Pour aller plus loin

Pour plus de détails, consultez la documentation officielle.

Partie 3 : pour aller plus loin

Ces parties sont indepedantes, vous pouvez donc les réaliser dans l'ordre que vous le souhaitez. De plus ce sont des suggestions, n'hésitez pas à réaliser une autre idée si vous en avez une.

créer un menu pause

Dans cette partie le but sera de créer un menu pause. Pour cela vous devrez créer un bouton appelant le menu, gérer la mise en pause du jeu lorsque le menu est activé et créer un bouton relancant le jeu. Vous aurez besoin de la variable process_mode.

créer des bonus

Pour aller plus loin vous pouvez essayer de créer des bonus. Vous pouvez par exemple créer un bonus qui :

- augmente la vitesse du joueur pendant quelques secondes.
- tue l'ensemble des creeps à l'écran.
- ajoute un bouclier au joueur.
- inverse les roles (les creeps meurent au contact du joueur et essaye de s'enfuir du joueur).

Créer une progression de la difficulté

Pour créer une progression de la difficulté, vous pouvez par exemple :

- augmenter la vitesse des creeps au fur et à mesure que le joueur progresse dans le niveau.
- ajoutez de nouveaux types de creeps avec des comportements différents. (poursuis le joueur par exemple)