

1. Définition

Une variable est nommée par une lettre de l'alphabet. Il y a donc 26 variables disponibles.

A une variable est affectée une valeur. Cette valeur peut être un nombre ou un texte.

La valeur d'une variable peut évoluer au cours du jeu.

Cette valeur peut être comparé à un nombre ou à un texte précis.

Exemple d'utilisation d'une variable :

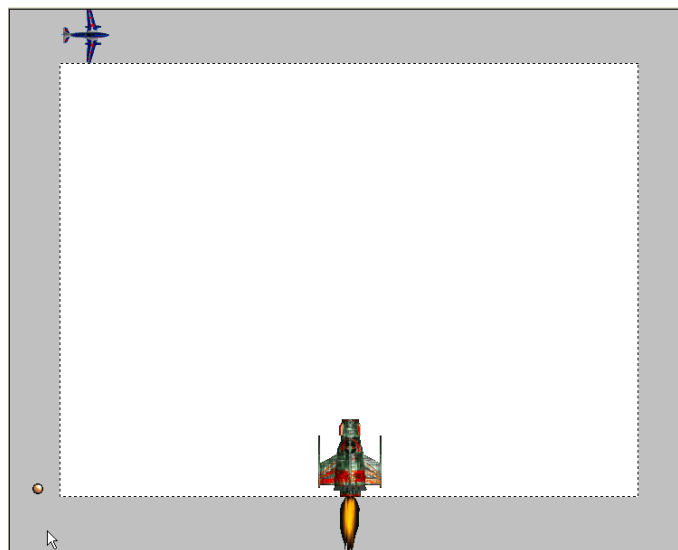
- nombre de bulle faite par un poisson
- couleur du pinceau pour dessiner
- nombre de boule présente sur le billard

2. Exemple d'utilisation

a) la scène et les objets

Soit un jeu où le but est de détruire des avions. La scène principale se présente comme ci-dessous, avec les objets suivants :

- un petit avion avec un mouvement cheminement (qui part d'en haut et qui va verticalement en bas)
- une balle avec un mouvement cheminement (qui part d'en bas et qui va verticalement en haut)
- un vaisseau avec un mouvement huit directions (limités à droite et gauche)
- **la variable A contient le nombre de tir en cours effectué par le vaisseau**



b) Les évènements sous forme de texte

Les valeurs dans les bulles correspondent au numéro de l'évènement dans le jeu.

En début de scène, la variable A est initialisé à 0, car il n'y a pas encore de tir fait. **1**

Lorsque le joueur appuie sur la barre d'espace, une balle est tirée. Le nombre de balles simultanées ne peut pas dépasser 3. **3**

Lorsque la balle touche un avion, la balle et l'avion sont détruits. **4**

Lorsque la balle quitte le terrain, la balle est détruite. **5**

Toutes les secondes, un avion apparaît quelque part en haut. **7**

c) les évènements dans le logiciel

Tous les événements Tous les objets										
1	• En début de scène	✓								
2	Tir et destruction									
3	• Lors de l'appui sur la touche "Barre d'espacement" • Valeur globale A < 3	✓				✓				✓
4	• Collision entre et	✓						✓		✓
5	• quitte le terrain en haut	✓								✓
6	Apparition des avions									
7	• Tous les 01"-00					✓			✓	
8	• Nouvelle condition									

1



: Fixer Valeur globale A à 0

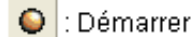
Initialisation de la valeur globale A

3

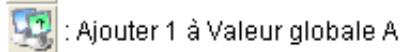
Le test de l'évènement contient deux lignes. La première est validée quand le joueur appui sur la barre d'espace. La seconde vérifie que moins de 3 balles ont déjà été tirés.



La balle est créée au dessus du vaisseau (en relatif).

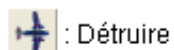


Le cheminement de la balle est démarré

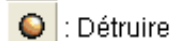


La valeur globale A est augmenté de 1 puisqu'un tir a été lancé

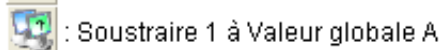
4



L'avion est détruit

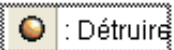


La balle est détruite

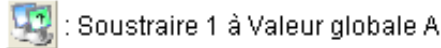


La valeur globale A est diminué de 1 puisqu'une balle a été détruite

5



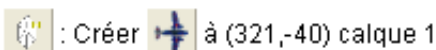
La balle est détruite



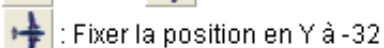
La valeur globale A est diminué de 1 puisqu'une balle a été détruite

7

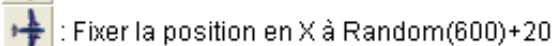
Une horloge interne au jeu nous permet de faire une action à intervalle de temps régulier.



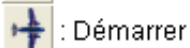
Création d'un avion en dehors de la scène



Position de l'avion au dessus de la scène en Y



Position de l'avion aléatoirement (Random) en X



Démarrage du cheminement de l'avion