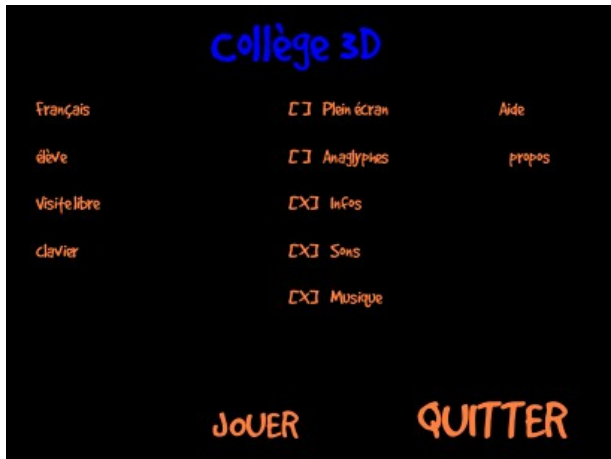


Collège 3D – Créer un niveau

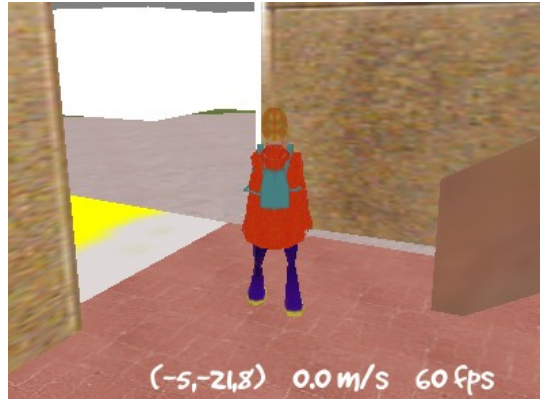
Les missions

Récupération des coordonnées

Sélectionner **Visite Libre** et **Infos** et lancer le jeu :



Se rendre aux endroits voulus et relever sur une feuille les coordonnées des lieux. Ci-dessous, c'est l'entrée du CDI, et les coordonnées sont (-5, -21, 8).



Inscription des missions dans le fichier scenarios.py

Dans le fichier `college3d/game/levels/scripts/scenarios.py` (ouvert avec un éditeur de textes, Kate par exemple), ajouter les missions (repérer où elles sont écrites dans le fichier) :

Remarque :

on ajoute 1 à la troisième coordonnée sinon la cible est enterrée dans le sol, donc (-5, -21, **8**) est remplacé par (-5, -21, **9**)

```
M_C_CDI1= ('C_CDI', (True, (-5, -21, 9), 4), [True, 30, 30])
M_C_CDI2= ('C_CDI', (True, (-5, -21, 9), 4), [True, 60, 20])
M_C_Techno1= ('C_Techno', (True, (5, -46, 9), 4), [True, 30, 30])
M_C_Techno2= ('C_Techno', (True, (5, -46, 9), 4), [True, 60, 20])
```

Bien respecter la structure d'une ligne (le plus simple est de copier-coller une mission déjà écrite).

Explications sur cette structure :

- **M_C_CDI1** est le **nom** interne de la mission ; il doit être unique
- **'C_CDI'** est le **texte** (non traduit) qui sera affiché ; on le traduira à la fin (voir plus loin)
- **(True, (-5, -21, 9), 4)** indique s'il y a une **cible** à atteindre (ici oui donc True), ses **coordonnées** (ici celles du CDI) et le **rayon** de détection (ici 4, donc on réussira la mission si on est à moins de 4 mètre de la cible)
- **[True, 30, 30]** indique si le **temps** est limité (ici oui donc True), puis la **durée** (ici 30s) et quand la cible est affichée (ici 30s donc dès le début de la mission)

Différence entre les missions M_C_CDI1 et M_C_CDI2 :

la seule différence est dans les durées : pour la deuxième mission, le temps est plus long (60s) car la cible n'est affichée que 20s avant la fin.

Les niveaux

Toujours dans le fichier `college3d/game/levels/scripts/scenarios.py`, les niveaux sont écrits plus bas.

```
L_Batiments1 = ['Batiments',
                ((16, -11, 10).),
                [M_C_CDI1, M_C_Techno1],
                True]
L_Batiments2 = ['',
                ((16, -11, 10).),
                [M_C_CDI2, M_C_Techno2],
                True]
```

Il y a en fait 2 niveaux (le premier avec la cible affichée dès le début), mais pour qu'ils ne soient considérés que comme un seul dans le jeu, le **titre** n'est mis que dans le premier (ici **'Batiments'** ; non traduit).

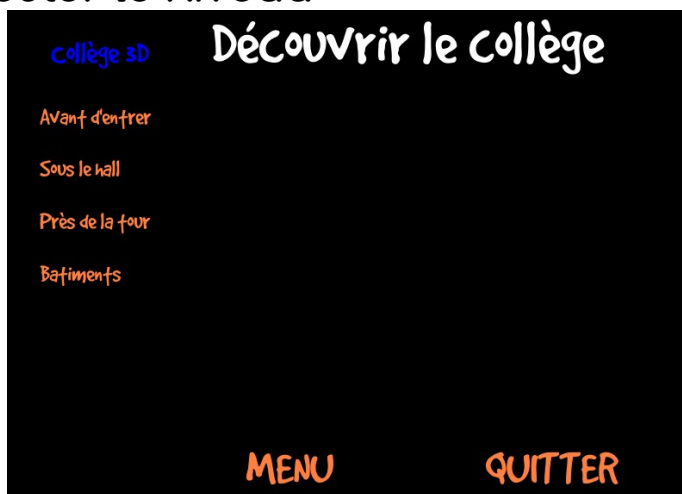
Il y a aussi la liste des positions de départ (ici une seule) pour le début du niveau, puis la liste des missions, et enfin un True qui indique que les missions seront effectuées au hasard (donc si on met False, elles seront à faire dans l'ordre).

Ajout des niveaux dans le jeu

Plus loin encore dans le fichier, on ajoute les 2 niveaux au jeu **'Discover the college'** :

```
# *****  
#      LISTE DES JEUX ET AUTRES TRUCS  
#      (doivent être définis en dernier)  
# *****  
games = ('Discover the college', 'Free visit', 'LAN')  
  
levels = {  
    'Discover the college': [  
        L_BeforeEnter1, L_BeforeEnter2,  
        L_TheHall1, L_TheHall2,  
        L_Tour1, L_Tour2,  
        L_Batiments1, L_Batiments2,  
    ],  
    'Free visit': [  
    ],  
    'LAN': [  
    ],  
}
```

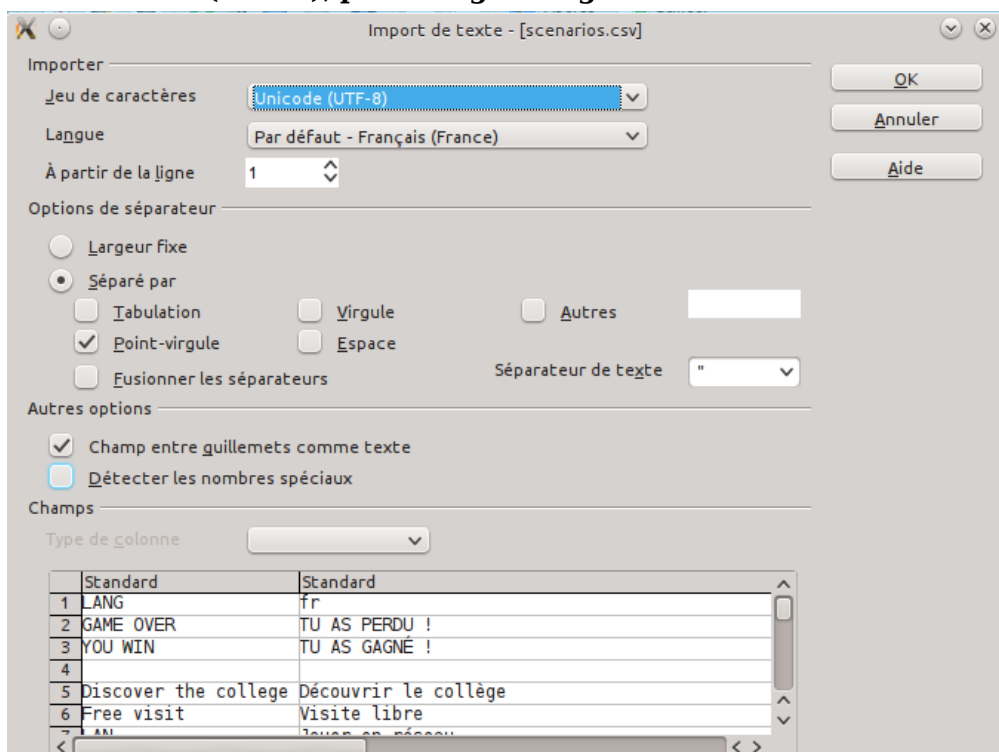
Tester le niveau



Traduire les textes

Ouvrir le fichier `college3d/game/translations/scenarios.csv` avec **LibreOffice**.

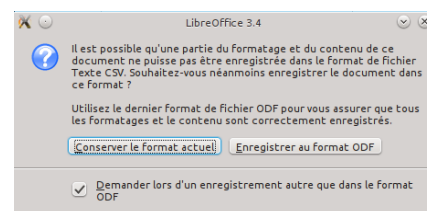
Régler comme ceci : **Unicode (UTF-8)**, **point-virgule** et **guillemets** :



Entrez vos nouveaux textes et leurs traductions :

	A	B	C	D	E	F	G
1	LANG	fr	en	de	es	it	lol
2	GAME OVER	TU AS PERDU !					
3	YOU WIN	TU AS GAGNÉ !					
4							
5	Discover the college	Découvrir le collège	Discover the college				Découvrir le collège
6	Free visit	Visite libre	Free visit				Vizit libre
7	LAN	Jouer en réseau	LAN play				
8							
9	BeforeEnter	Avant d'entrer					
10	Portail	Va jusqu'au portail					
11	Velos	Va sous le garage à vélos					
12	PorteEntree	Va jusqu'à la porte d'entrée					
13							
14	TheHall	Sous le hall					
15	Fontaines	Va entre les 2 fontaines					
16	Telephon	Va dans la cabine téléphonique					
17	Accueil	Va à l'entrée de l'accueil					
18	SortieRefectoire	Va à la sortie du réfectoire					
19							
20	NearTower	Près de la tour	Near the tower				
21	Pingpong	Va entre les tables NEWLINE de ping-pong					
22	Tour	Va à la tour					
23	Cantine	Va à l'entrée de la cantine					
24							
25	Batiments	Entrées des bâtiments					
26	C_CDI	Va à l'entrée du CDI NEWLINE (bâtiment C)					
27	C_Techno	Va à l'entrée des salles de techno NEWLINE (bâtiment C)					
28							

Enregistrez en conservant le format csv :



Remarques :

- NEWLINE (entre 2 espaces) permettra d'afficher le texte sur 2 lignes
- le fichier csv peut être aussi modifié dans un éditeur de textes :

```
"LANG";"fr";"en";"de";"es";"it";"lol"
"GAME OVER";"TU AS PERDU !";";";
"YOU WIN";"TU AS GAGNÉ !";";";
";";";
"Discover the college";"Découvrir le collège";"Discover the college";";";"Dékou
"Free visit";"Visite libre";"Free visit";";";"Vizit libre"
"LAN";"Jouer en réseau";"LAN play";";";
";";";
"BeforeEnter";"Avant d'entrer";";";";
"Portail";"Va jusqu'au portail";";";";
"Velos";"Va sous le garage à vélos";";";";
"PorteEntree";"Va jusqu'à la porte d'entrée";";";";
";";";
"TheHall";"Sous le hall";";";";
"Fontaines";"Va entre les 2 fontaines";";";";
"Telephon";"Va dans la cabine téléphonique";";";";
"Accueil";"Va à l'entrée de l'accueil";";";";
"SortieRefectoire";"Va à la sortie du réfectoire";";";";
";";";
"NearTower";"Près de la tour";"Near the tower";";";";
"Pingpong";"Va entre les tables NEWLINE de ping-pong";";";";
"Tour";"Va à la tour";";";";
"Cantine";"Va à l'entrée de la cantine";";";";
";";";
"Batiments";"Entrées des bâtiments";";";";
"C_CDI";"Va à l'entrée du CDI NEWLINE (bâtiment C)";";";";
"C_Techno";"Va à l'entrée des salles de techno NEWLINE (bâtiment C)";";";";
```

Tester les traductions



et corriger si besoin

(ici par exemple, **Entrées des bâtiments** est trop long ; il sera remplacé par **Les bâtiments**)