

Débuter avec Scratch Game Creator

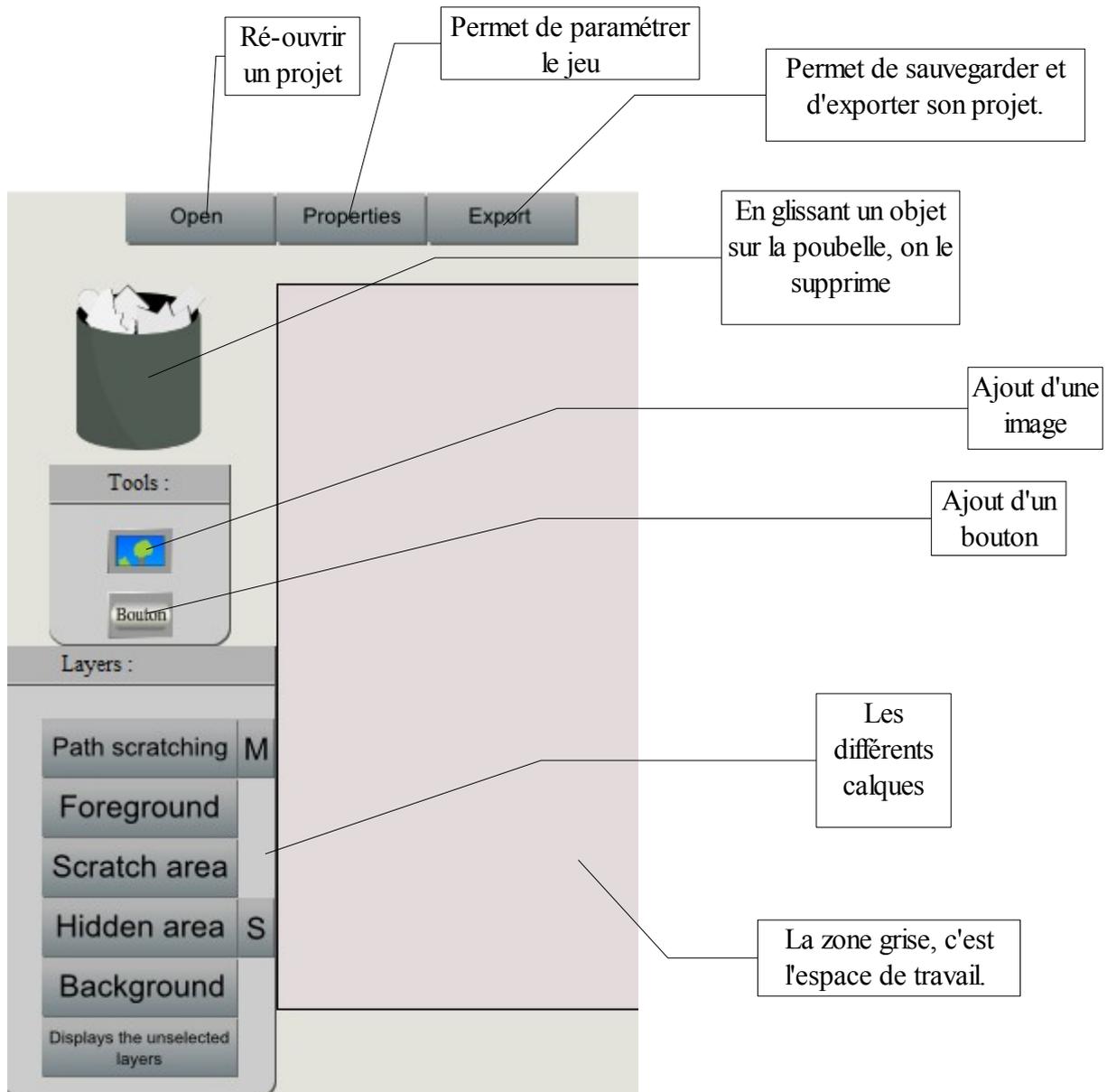
Sommaire :

- L'interface
- Les calques
- Les images
- Les boutons
- La fenêtre properties
- Réalisation d'une carte à gratter
- Jeu à X issues aléatoires
- Détails des paramètres JS



Débuter avec Scratch Game Creator

L'interface



Les calques

Foreground → Premier plan

Scratch area → C'est la zone que l'on peut gratter. Exemple : En général c'est la partie grise que l'on gratte avec une pièce de monnaie.

Hidden area → C'est la partie qui est cachée sous la couche à gratter. Exemple : c'est la partie que l'on découvre, c'est la partie qui définie si vous avez gagné ou perdu.

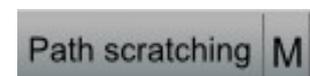
Hidden area peut être en mode statique ou dynamique.
Si le bouton à la droite du calque affiche S → le jeu est en mode statique (carte à gratter).



Si le bouton à la droite du calque affiche D → le jeu est en mode dynamique (jeu à gratter avec issues aléatoire. La gestion du « hasard » s'effectue avec PHP).

Background → Arrière plan

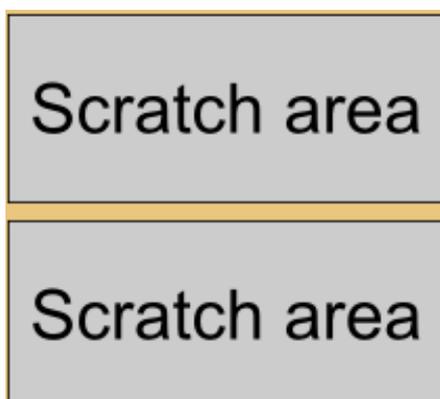
Path scratching → C'est un calque particulier. Il sert uniquement à faire des tracés. Scratch Game Creator permet de créer des jeux qui se gratte automatiquement (tout seul) ou bien manuellement (par le joueur).



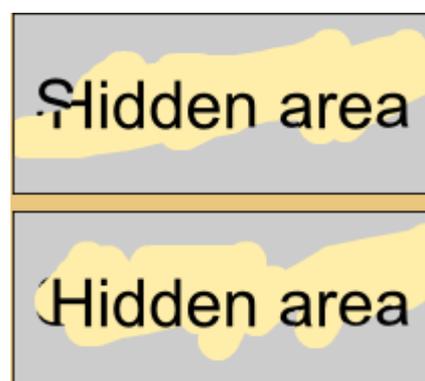
Si le bouton à la droite du calque affiche M → le jeu est en mode manuel (le joueur devra gratter le ticket).

Si le bouton à la droite du calque affiche A → le jeu est en mode automatique (il se gratte automatiquement en suivant le tracé présent dans Path Scratching).

L'exemple ci-dessous illustre l'utilité des calques : "Scratch area" et "Hidden area".



Ticket intact

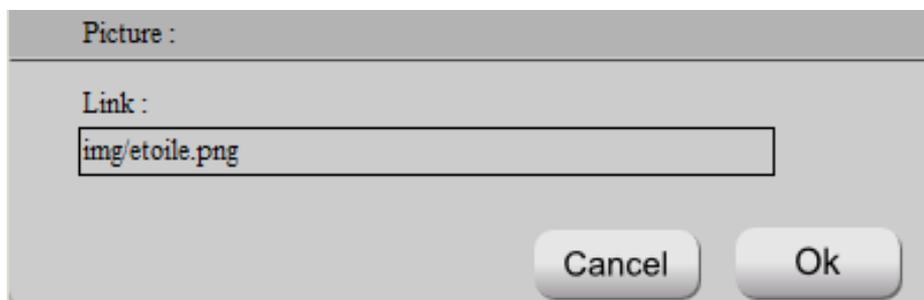


Ticket gratté

Débuter avec Scratch Game Creator

Les images

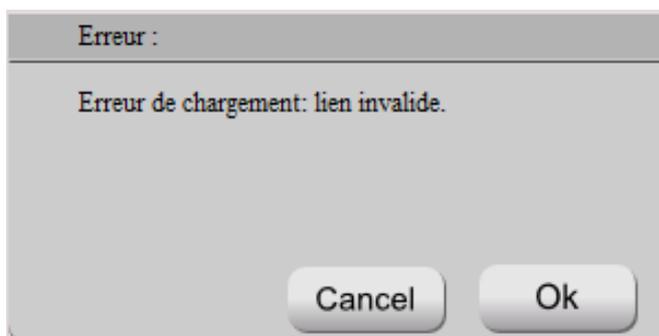
Pour ajouter une image, sélectionnez le calque désiré puis cliquez sur



Info : pour déplacer l'image à travers l'interface maintenez MAJ et glissez l'image à l'endroit désiré.

Si l'application n'arrive pas à charger l'image un message d'erreur apparaîtra.

Ce message explique que le lien mentionné est erroné.

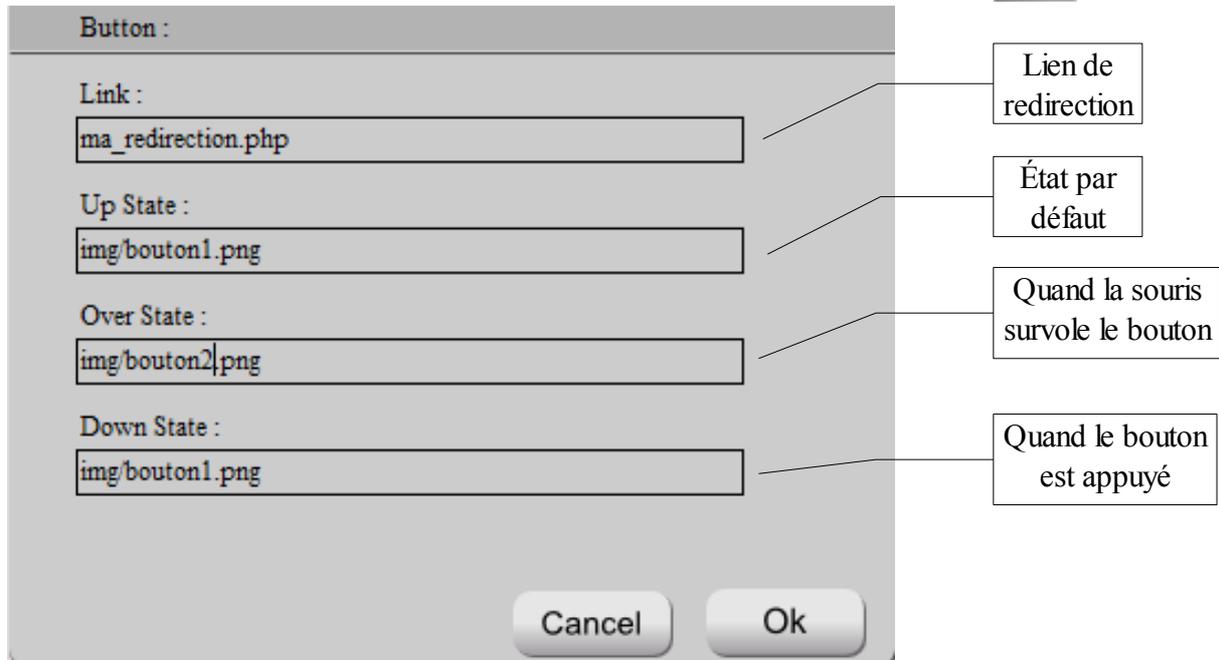


Remarque : Il faut donner un lien relatif par rapport à l'application (ScratchGameCreator.swf)

Les boutons

On déplace les boutons de la même manière que les images.

Pour ajouter un bouton, sélectionnez le calque désiré puis cliquez sur

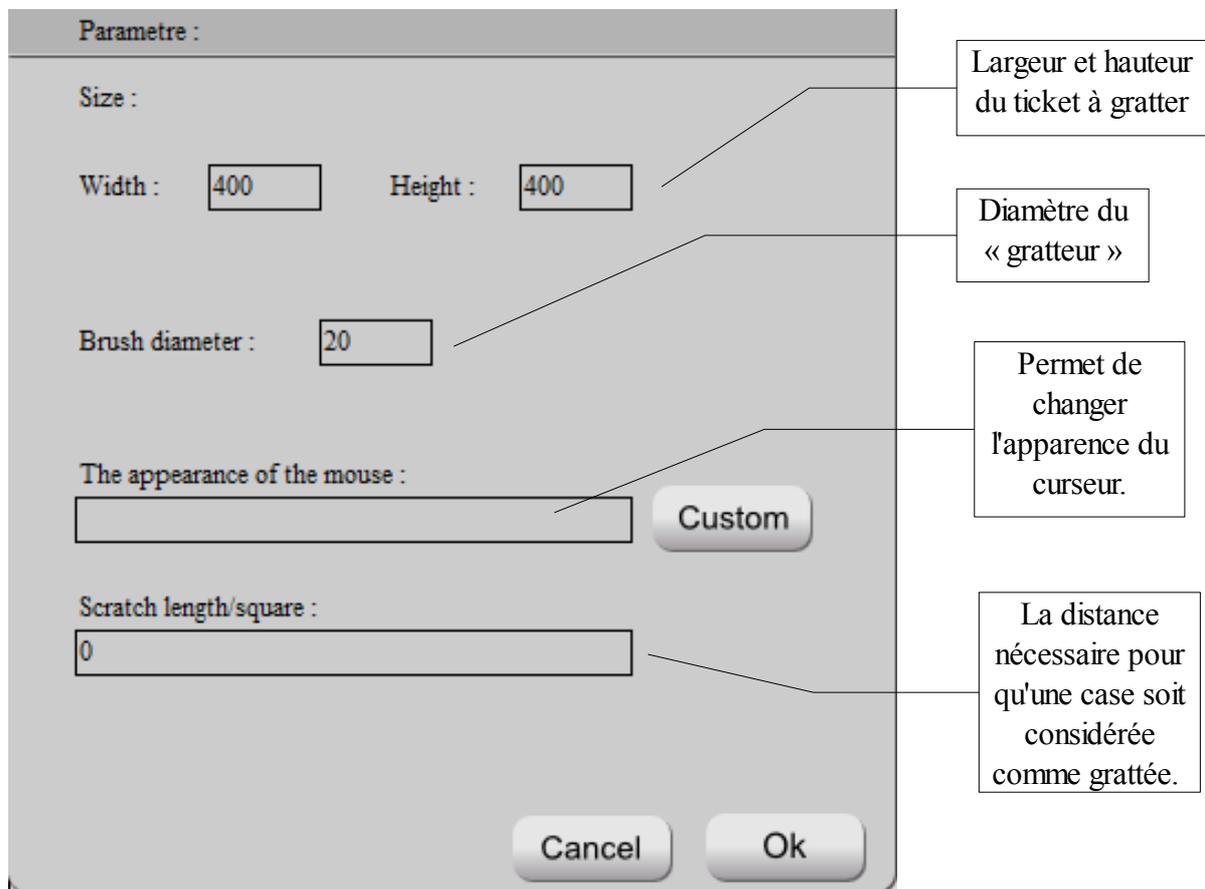


The screenshot shows a dialog box titled "Bouton :". It contains four text input fields, each with a label to its left and a callout box to its right:

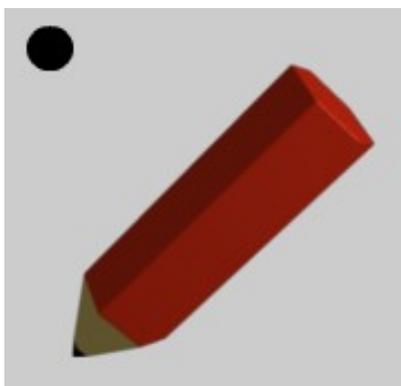
- Link :** The input field contains "ma_redirection.php". The callout box contains "Lien de redirection".
- Up State :** The input field contains "img/bouton1.png". The callout box contains "État par défaut".
- Over State :** The input field contains "img/bouton2.png". The callout box contains "Quand la souris survole le bouton".
- Down State :** The input field contains "img/bouton1.png". The callout box contains "Quand le bouton est appuyé".

At the bottom of the dialog box are two buttons: "Cancel" and "Ok".

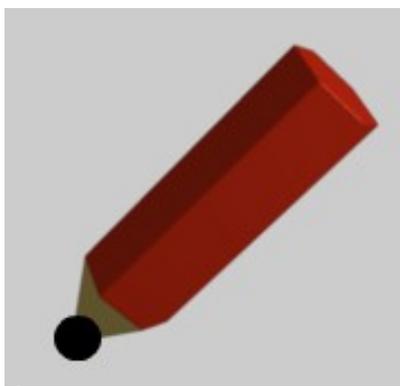
La fenêtre properties



En appuyant sur Custom vous pouvez définir la position de l'image par rapport à la souris (représentée par un point noir).



Étape 1



Étape 2

Débuter avec Scratch Game Creator

Réalisation d'une carte à gratter

Ouvrez l'application.

Dans propriétés, mettez 200 en largeur et hauteur.

Puis sélectionnez le calque HiddenArea, insérez une image :

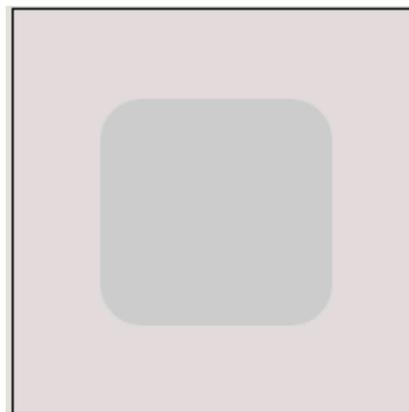
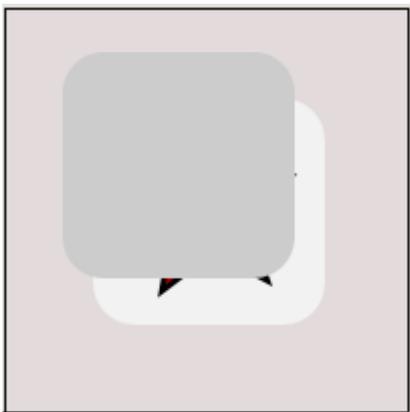
Link :

img/etoile.png

Déplacez l'image au centre (en maintenant MAJ enfoncé).

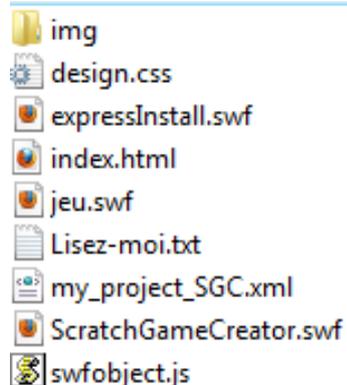
Sélectionnez le calque Scratch Area, insérez une image (img/case.png).

Puis superposez les deux images de façon à ce que l'image de l'étoile soit recouverte par la partie grattable.



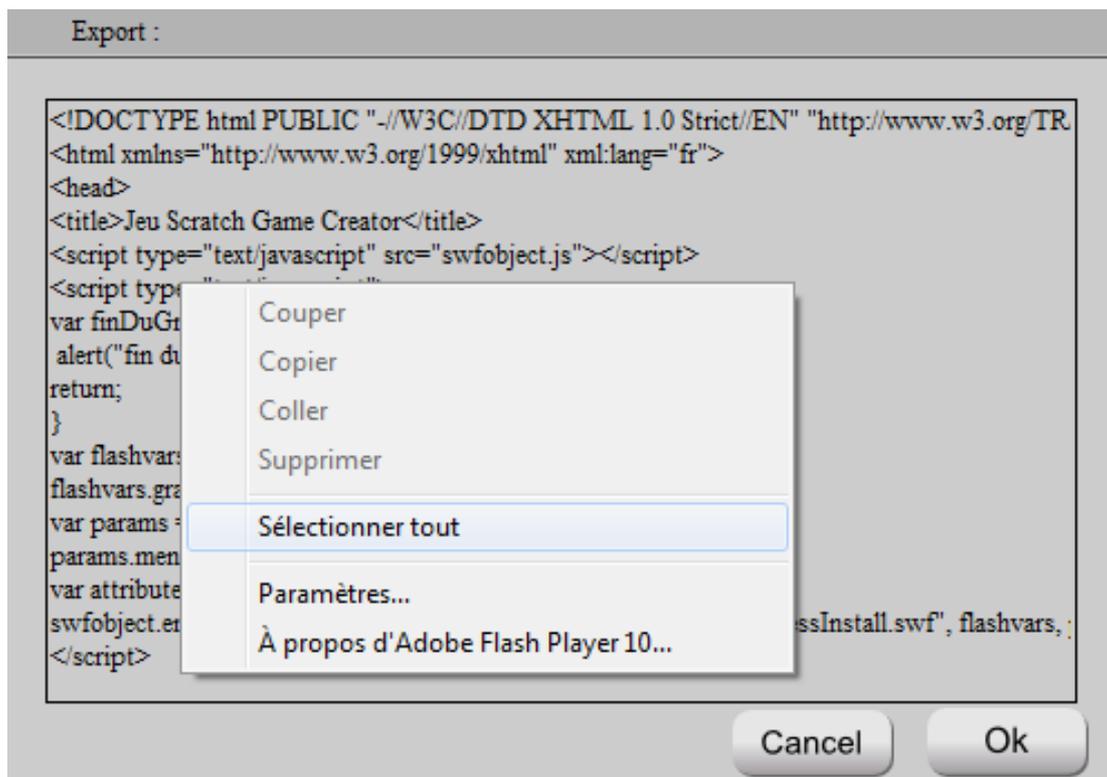
Avec Export, vous pouvez enregistrer et exporter votre projet.

Par défaut ce fichier (my_project_SGC.xml) doit être placé dans le répertoire principal de votre projet.



Sélectionnez l'ensemble du script d'export.

Débuter avec Scratch Game Creator



Puis copier coller le dans un fichier html.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="fr">
<head>
<title>Jeu Scratch Game Creator</title>
<script type="text/javascript" src="swfobject.js"></script>
<script type="text/javascript">
var finDuGrattage = function () {
  alert("fin du jeu");
return;
}
var flashvars = {};
flashvars.grattage_joueur = "true";
var params = {};
params.menu = "false";
var attributes = {};
swfobject.embedSWF("jeu.swf", "cible", "200", "200", "9.0.0", "expressInstall.swf", flashvars,
params, attributes);
</script>
</head>

<body>
```

Débuter avec Scratch Game Creator

```
<div id="cible">  
<p>Alternative content</p>  
</div>  
</body></html>
```

Double cliquez sur le fichier html. La carte à gratter est terminée.



Dans le code si dessus certaines chose ne sont pas nécessaire dans notre cas.

```
var finDuGrattage = fonction () {  
  alert("fin du jeu");  
  return;  
}
```

Cette fonction JS, ne servira à rien car celle est appelée que si le paramètre Scratch length/square (dans la fenêtre properties) est défini par un nombre positif (par exemple 1, 5, 10 , 20...)

Vous pouvez donc supprimer ce bout de code.

Débuter avec Scratch Game Creator

Jeu à X issues aléatoires

Ouvrez l'application.

Dans propriétés, mettez 300 en largeur et 200 pour la hauteur.

Puis sélectionnez le calque HiddenArea, insérez une image (img/1p.png)

Passez le calque HiddenArea en mode **Dynamique** (bouton à droite du calque).

Sélectionnez le calque ScratchArea, insérez une image (img/p_gris.png).

Superposez les deux images.

Avec Export, enregistrez et exportez votre projet.

Par défaut ce fichier (my_project_SGC.xml) doit être placé dans le répertoire principal de votre projet.

Sélectionnez l'ensemble du script d'export et copier le dans un fichier php (par exemple : mon_jeu.php).

Le code :

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="fr">
<head>
<title>Jeu Scratch Game Creator</title>
<script type="text/javascript" src="swfobject.js"></script>
```

```
<?php
function hasard($chance){
$tirage_aleatoire=rand (1, 100);//Nombre entre [1 , 100]
$tableau=array("issue1.png","issus2.png");
$resultat=$tableau[1];
if($tirage_aleatoire<$chance){
$resultat=$tableau[0];
}
return $resultat;
}
?>
<script type="text/javascript">
var finDuGrattage = function () {
alert("fin du jeu");
return;
}
var flashvars = {};
```

Débuter avec Scratch Game Creator

```
flashvars.grattage_joueur = "true";
flashvars.case1 = "<?php echo hasard(50);?>";
var params = {};
params.menu = "false";
var attributes = {};
swfobject.embedSWF("jeu.swf", "cible", "300", "200", "9.0.0", "expressInstall.swf", flashvars,
params, attributes);
</script>
</head>

<body>
<div id="cible">
<p>Alternative content</p>
</div>
</body></html>
```

Essayons de le comprendre.

Dans le jeu nous avons 1 case grattable.

Dans le code on peut voir cette ligne :

```
flashvars.case1 = "<?php echo hasard(50);?>";
```

Ce paramètre permet de dire au jeu : « je veux que se soit cette image qui apparaisse quand le joueur gratte la case1 » .

La fonction, php va donc retourner différents liens d'images en fonction de la chance du joueur. Hasard(50) veut dire que le joueur à 50% de chance de gagner.

Regardons cette fonction de plus près :

```
<?php
function hasard($chance){
    $tirage_aleatoire=rand (1, 100);//Nombre entre [1 , 100]
    $tableau=array("issue1.png","issus2.png");
    $resultat=$tableau[1];
    if($tirage_aleatoire<$chance){
    $resultat=$tableau[0];
    }
    return $resultat;
}
?>
```

On constate qu'elle gère que 2 cas de figure (gagné ou perdu).

En modifiant la ligne suivante on peut définir quelle image sera appelée en cas de victoire ou de défaite.

Débuter avec Scratch Game Creator

```
$tableau=array("victoire.png","defaite.png");
```

Dans notre cas on mettra : `$tableau=array("20p.png","1p.png");`

Si le joueur gagne → il gagne 20 poings.

Si le joueur « perd » → il gagne 1 poing.

Pour gérer x cas issues possible il faut utiliser une autre fonction PHP:

```
<?php
function hasard(){
//le tirage aléatoire peut être compris dans l'intervalle [1, 100]
$tirage_aleatoire=rand(1, 100);//Nombre entre [1 , 100]
$resultat="img/1p.png";//Par défaut le joueur gagne 1 point

//Si le tirage_aleatoire est inférieur ou égal à 50 alors :
if($tirage_aleatoire<=50){
$resultat="img/1p.png";
}
//Si le tirage_aleatoire est supérieur à 50 ET inférieur ou égal à 80 alors :
if($tirage_aleatoire>50 && $tirage_aleatoire<=80){
$resultat="img/2p.png";
}
//Si le tirage_aleatoire est supérieur à 80 ET inférieur ou égal à 90 alors :
if($tirage_aleatoire>80 && $tirage_aleatoire<=90){
$resultat="img/5p.png";
}
//Si le tirage_aleatoire est supérieur à 90 ET inférieur ou égal à 100 alors :
if($tirage_aleatoire>90 && $tirage_aleatoire<=100){
$resultat="img/20p.png";
}
return $resultat;
}
?>
```

Et elle s'utilise de cette manière :

```
flashvars.case1 = "<?php echo hasard();?>";
```

Débuter avec Scratch Game Creator

Détails des paramètres JS

À true si c'est le joueur qui gratte le ticket. Sur false quand le grattage est automatique (il faut un tracer sur le calque path scratching).

```
flashvars.grattage_joueur = "true";
```

Si le grattage est automatique, il est possible de régler la vitesse avec le paramètre :

```
flashvars.vitesse_grattage = "40";
```

Un autre paramètre qui permet de définir l'emplacement du xml (facultatif).

```
flashvars.repertoireXML = "exemple2";//répertoire du xml
```

Quand un jeu comporte x case et que le jeu est statique (non-aléatoire), le xml le gère. Mais quand le jeu est aléatoire et qu'il comporte par exemple 3 cases, on a :

```
flashvars.case1 = "lien de l'image";  
flashvars.case2 = "lien de l'image";  
flashvars.case3 = "lien de l'image";
```