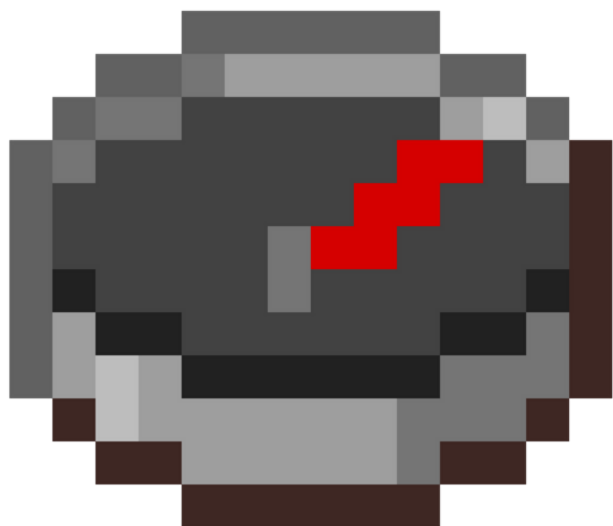


UI DESIGN

Je crée une interface



Boite à outils

CodeNPlay



Financé par
l'Union européenne
NextGenerationEU

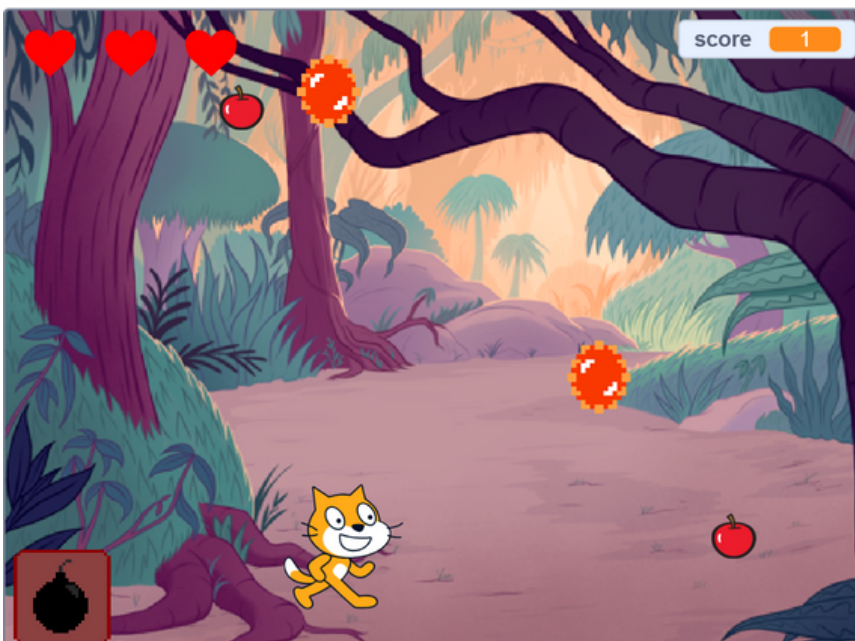


Compteur de points de vie

Un compteur de points de vies est un élément graphique qui indique au/à la joueur·euse combien de points de vies il lui reste. Les points de vie sont des points qui représentent la santé du personnage. Quand le personnage tombe à 0 points de vie, il est hors d'état de continuer.



Dans l'exemple que je vais utiliser ([lien du projet](#)) je vais intégrer un compteur de points de vies à un jeu scratch. Dans ce jeu il faut attraper des pommes qui tombent en évitant des boules avec des piques. Je vais aussi ajouter un écran de game over et un indicateur de disponibilité de capacité.



La première étape va être de créer les variables dont on a besoin. Il nous faut une variable qui va compter le nombre de vies restantes et une autre qui va indiquer si la partie est encore en cours. Dans cet exemple, la première va démarrer à 3. La seconde va valoir "oui" si la partie est en cours et "non" si elle est arrêtée.

Ne pas oublier de remettre ces variables à leur valeur initiale au début d'une partie.



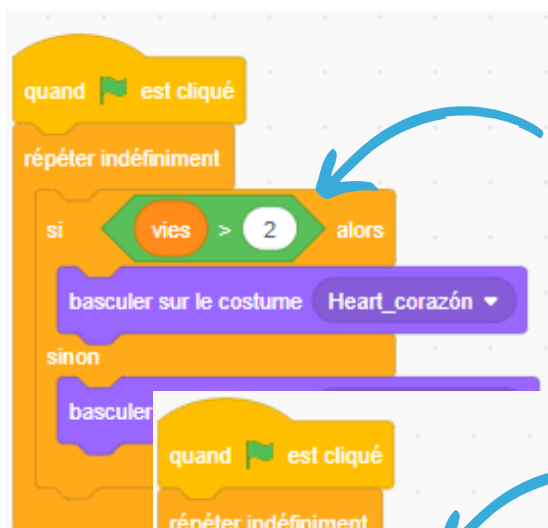
Si la variable "vies" tombe à 0 la partie s'arrête et la variable "gameOn" passe à "non". Dans cet exemple, ceci va stopper l'apparition des pommes et bombes.



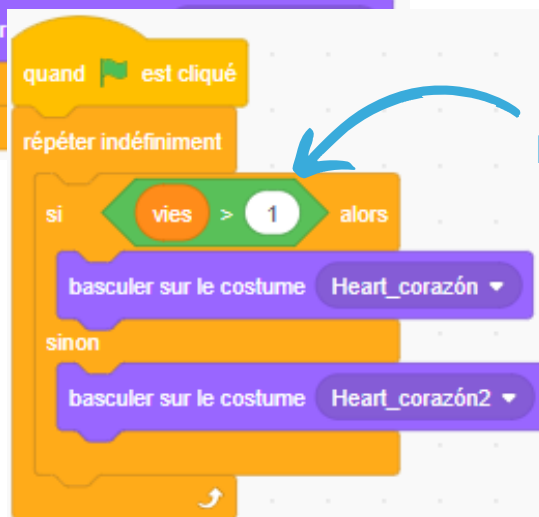
Pour indiquer les points de vies restants, nous allons utiliser des sprites de cœur. Nous allons leur donner deux costumes, un cœur rouge et un cœur gris. Et nous allons les répartir en haut à gauche de l'écran.



Il va maintenant falloir que chacun des cœurs vérifie en continu combien de vies il reste. Le troisième cœur sera rouge seulement s'il reste trois points de vie. Le deuxième sera rouge s'il reste au moins deux points de vie. Le premier sera rouge tant qu'il reste au moins un point de vie.



Le troisième cœur vérifie qu'il reste plus de deux points de vie



Le deuxième cœur vérifie qu'il reste plus d'un point de vie

Je vais prendre le troisième cœur pour exemple. Dans le cas ou le nombre de points de vie n'est pas supérieur à 2 le cœur devra être gris. Si le nombre de points de vie est supérieur à 2 (donc égal à 3) il devra être rouge.



Ecran de game over

Un écran de game over est un écran qui s'affiche quand la partie est finie, généralement quand on a plus de points de vie.



Pour faire cet écran, nous allons simplement créer un sprite avec le texte "Game over". Ce sprite sera caché tant que la partie est en cours et apparaîtra quand elle est terminée (gameOn = non).



Indicateur de capacité

Nous allons maintenant créer une icône liée à une capacité du personnage. Toutes les 5 secondes, le-la joueur·euse peut appuyer sur espace ce qui fait disparaître les boules piquantes à l'écran.



Ceci est dans le programme du sprite de la capacité



Ceci est dans le programme du sprite des boules

Il va falloir mettre ce premier code dans un sprite qui servira à créer la capacité. Ce sprite aura deux costumes, un pour quand la capacité est disponible et un quand elle ne l'est pas.



Il suffira de rajouter dans le code de la capacité ces trois blocs qui changent l'apparence de sprite le temps où la capacité est indisponible.

