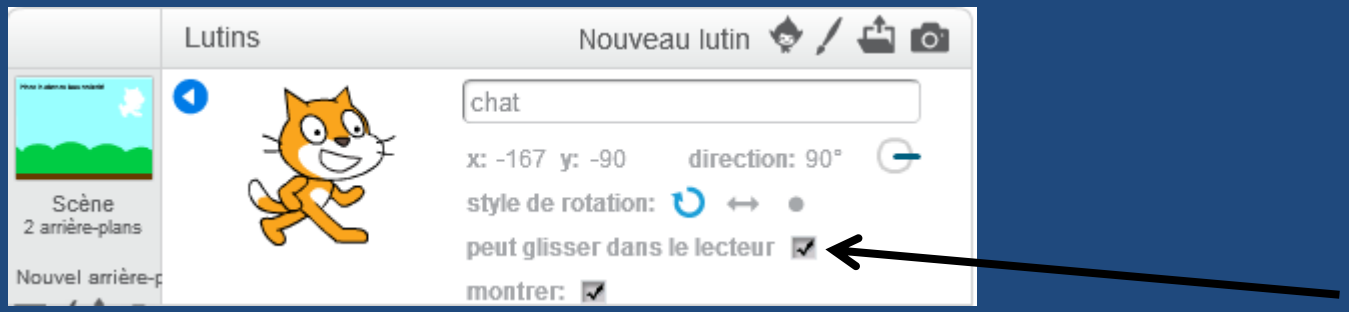
Éléments de base pour un jeu « Puzzle »

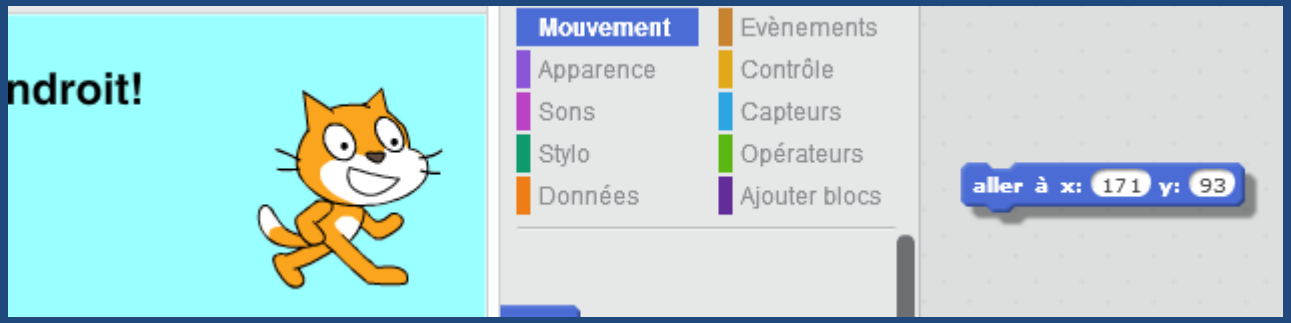
Au plus simple, ce genre de jeu comportera un seul lutin. Dans ce petit tutoriel, c'est le chat. Voici mon lutin, mon décor et la disposition du lutin sur la scène:

J'ai choisi d'indiquer clairement où le chat doit être déposé en le copiant dans mon décor et en le coloriant en blanc. Vous pourriez choisir de procéder autrement.

Le but est de déplacer le chat vers l'endroit où il devrait être déposé. La première chose à faire est donc d'ouvrir la fenêtre des propriétés du lutin et de cocher la propriété « peut glisser dans le lecteur ». Cette propriété permet à l'utilisateur de déplacer le lutin sur la scène lorsqu'il appuie dessus avec la souris:

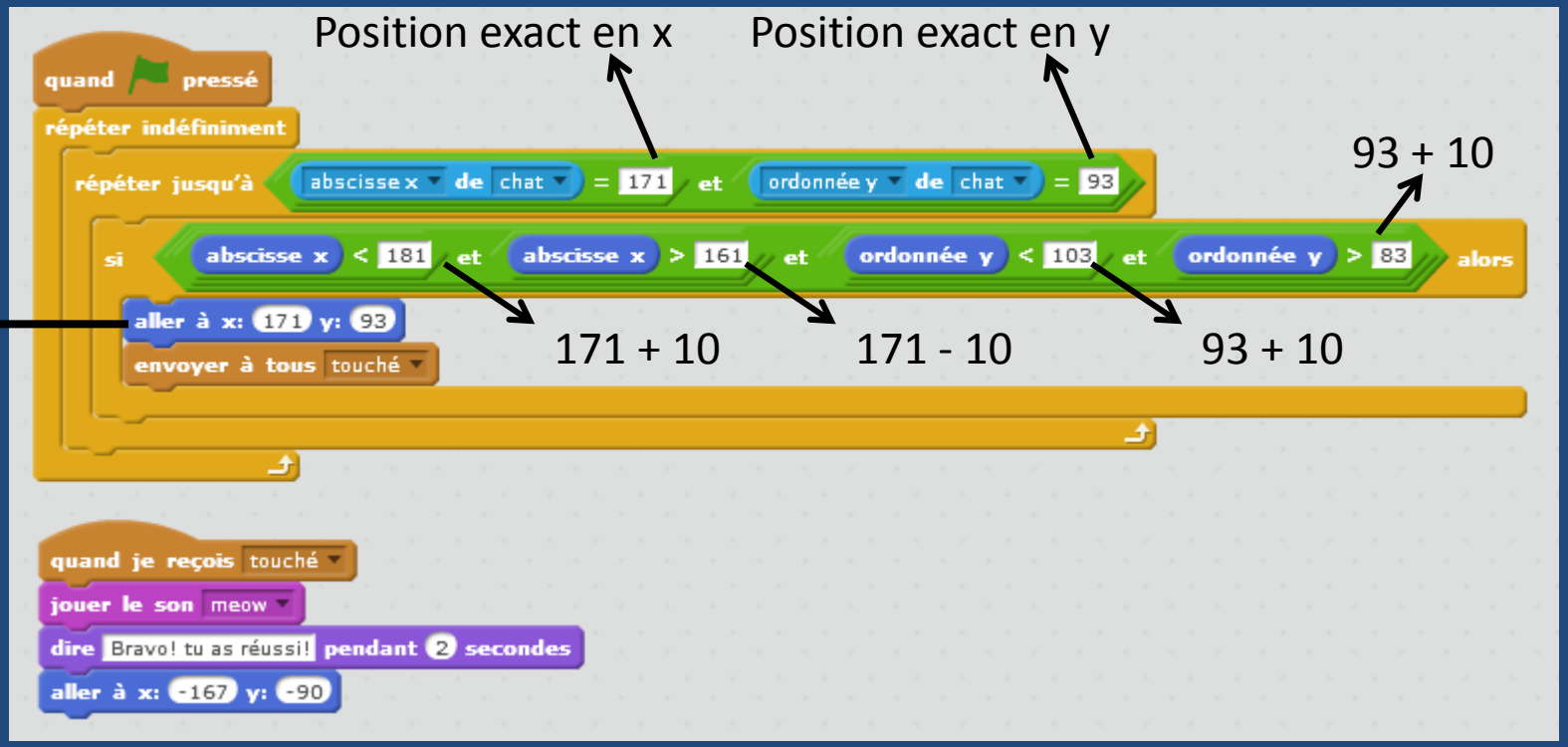


Par la suite, il faudra déterminer la position exacte de l'endroit où doit être déposé le lutin. L'idée est de placer le lutin exactement à l'endroit où il doit être déposé et de glisser dans la fenêtre de script du lutin le bloc « **aller à x: et y:** ». Ce dernier bloc contient les coordonnées qu'occupe le lutin sur la scène .



Pour créer un effet de magnétisme, on va se créer une zone de tolérance pour le dépôt qui sera de ±10 pixels en x et en y. Pour créer cette zone, on utilisera les coordonnées récupérées à l'étape précédente auxquelles on ajoutera ±10. Le code qui validera la position du lutin lorsque l'utilisateur relâchera la souris pourrait ressembler à ceci:

(on le construit dans la fenêtre script du lutin)



Dans cette exemple, trois actions se produisent lorsque l'utilisateur relâche la souris dans la zone de tolérance: Le lutin se place exactement au bon endroit(magnétisme), un bruit se fait entendre et le chat dit un message pendant 2 secondes. Par la suite, le lutin se replace à sa position d'origine dans le but de pouvoir recommencer.