

L'atelier *Kaplay* est une expérience ludique et créative qui immerge le public dans un environnement de développement.



Le public est installé devant une interface de programmation avec un projet de jeu fonctionnel.

En modifiant un tableau de caractère, le public peut modifier le niveau de son jeu et l'essayer.

Une page de documentation permet ensuite au public d'ajouter une diversité d'éléments dans leur jeu.



Affichez votre soutien avec un don



← retour



Documentation Kaplay

Nouveau projet

Cette page contient quelques guides pour réaliser son jeu de plateforme avec la librairie open source [Kaplay](#).

Consulter la [documentation officielle](#) de Kaplay.

Créez un nouveau projet à partir du [template de départ](#), puis ajoutez les hacks de votre choix parmi la liste ci-dessous.

Objets



pics



pièces



checkpoints



échelles



éléments de décoration



porte



trampoline

Plateformes

Chacune de ces pages invitent le public à modifier eux même le code de leur jeu, en copiant-collant des lignes au bon endroit dans leur projet.



Affichez votre soutien avec un don



← retour

EDITIONS

MULTIMEDIA

MUSIQUE

ATELIERS

CONTACT

Compteur de pièces

pour Marius

Les pièces peuvent permettre de donner un objectif au joueur, de lui donner des directions, ou encore de récompenser son exploration.

1 - Charger une image

```
load.js
```

```
const PNG = [  
  "coin" ,  
  "grass" ,  
  "bean" ,  
]
```

2 - Charger un effet sonore

```
load.js
```

```
const MP3 = [  
  "score" ,  
  "woosh" ,  
  "off" ,  
]
```

3 - Créer un composant

Chacune de ces modifications sont aussi l'occasion d'aborder avec le public des problématiques de design. À quoi va pouvoir servir ce nouvel élément ? Comment est-il utilisé dans d'autres jeux ?

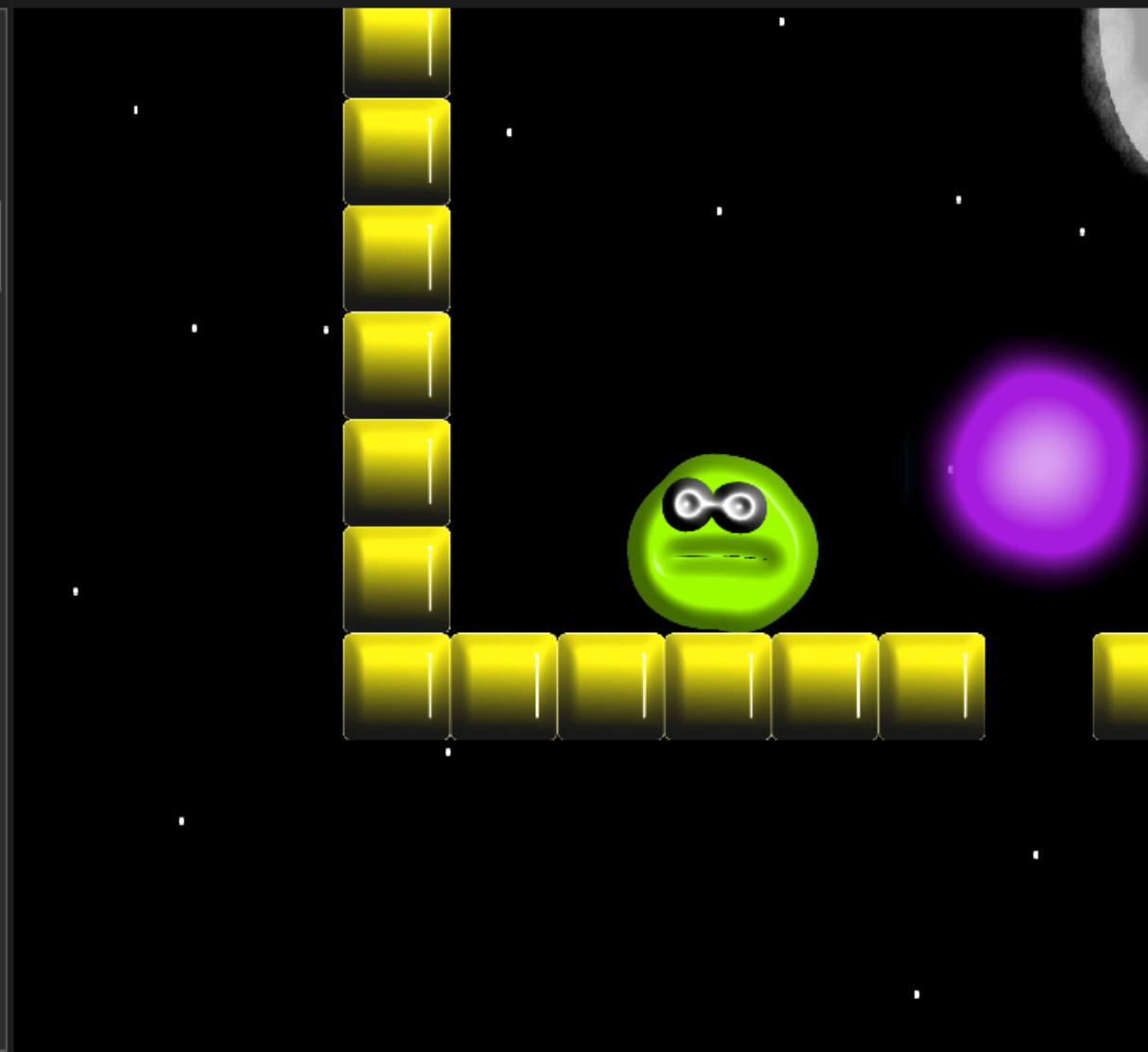
Un fois la réalisation bien avancée, le public peut importer dans son projet des images et sons réalisés pendant l'atelier, afin de donner à son jeu une apparence originale

level.js Sauvegardé: Il y a 4 minutes Aperçu

```

68 "=====",
69 "=      =",
70 "=      =",
71 "=   D   =",
72 "=   ==== =",
73 "=      =",
74 "=      =",
75 "=      =",
76 "=      =",
77 "=      =",
78 "=      =",
79 "=      =",
80 "=      =",
81 "=      =",
82 "=      =",
83 "=      =",
84 "=      =",
85 "=      =",
86 "=      =",
87 "=      =",
88 "=      =",
89 "=      =",
90 "=      =",
91 "=   *   =",
92 "=      =",
93 "=   C   =",
94 "= #    c =",
95 "=====",
96 ],
97 [
98 "=====",
99 "=      =",
00 "=      =",
01 "=      C  =",
02 "=      C  C  C  =",
03 "= #      D  =",
04 "=====",
05 ],
06 [
07 "=====",
08 "=      =",

```



console Effacer

La page de documentation évolue au fil des ateliers afin de pouvoir répondre aux idées les plus folles des participants, avec notamment des exemples de combinaisons entre différents éléments, le tout en mettant en avant la dimension de partage propre aux ressources open source.



Effectuer un don à l'association

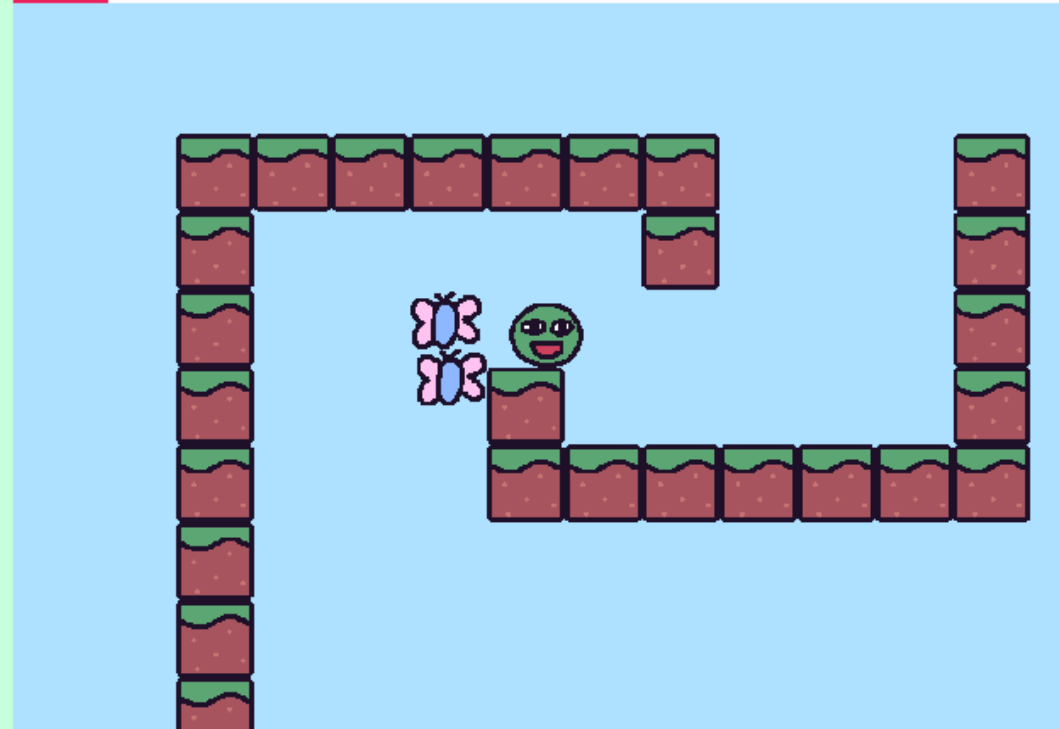


← retour

p5*

kaplay platformer follow/fly by MartiansParlor

</>



personnages volants qui suivent les joueurs

Pour ce hack tu aura besoin de :

- [Ajouter des personnages qui volent](#)
- [Ajouter des personnages qui suivent le joueur](#)

1 - Modifier le symbole G

Effectue cette modification pour rendre le personnage dangereux pour le joueur

`level.js``levelConf`

Les projets sont stockés en ligne sur l'interface d'édition *P5 editor*, et peuvent être partagés et approfondis en toute autonomie par les participants après l'atelier.



Kaplay.js

Kaplay est une librairie *Javascript* permettant de réaliser des jeux rapidement et de manière accessible. Le projet est open source et en développement actif.

Colin Thil

Colin Thil est artiste et enseignant. Impliqué dans la pédagogie numérique et dans les fablabs, il conçoit des dispositifs de transmission autour du jeu.



contact@martiansparlor.com