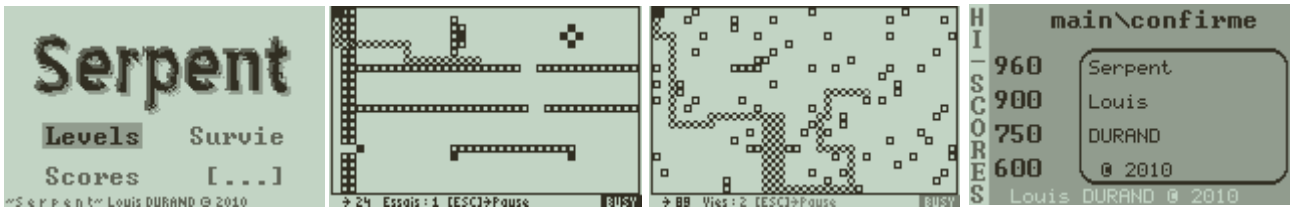
Serpent



⇒Participation au Méga Concours TI-Bank 2010

Sommaire :

- 1) Introduction et description générale
- 2) Installation.
- 3) Commandes et explications détaillées.

1) Introduction et description générale

Merci d'avoir téléchargé **Serpent** !
Il s'agit à la fois d'un jeu d'adresse et de réflexion. C'est un mélange entre un Snake (jeu d'adresse) et un Bobby Carott (Réflexion)... :p

Il y a deux modes de jeu à disposition :
> Mode Levels :
Vous devez chaparder TOUTES les victuailles (▪) sans vous retrouver piégé par votre propre corps ! Réfléchissez bien par où vous passez !
Vous pouvez fabriquer vous même vos levels grâce à « lvl_edit » ! (Voir suite, 3)

> Mode Survie :
Le but est de « survivre » sur une carte aléatoire pendant un certain temps avec des obstacles augmentant en nombre. A la fin du délai, si vous ne vous êtes pas planté, vous passez au niveau suivant avec 40 obstacles en plus, et ainsi de suite... À chaque niveau réussi, vous gagnez une vie supplémentaire !

> Vous pouvez consulter les HI-Scores depuis le menu de Serpent. (=> Scores)

> Il y a aussi un accès à la fiche d'aide depuis le programme Serpent ! (=>[...])

2) Installation

Il vous faut donc une TI-89 ou TI-89 Titanium, ou encore une TI-92+ (normalement, voir compatibilité avec les dimensions de l'écran), le logiciel TI-Graph Link

(ou ti connect) et le câble ordi-calculette.

Vous pouvez aussi jouer sur un émulateur mais le jeu est beaucoup plus lent ! Je vous conseille donc la calculatrice physique. :)

*Dézippez le ZIP **Serpent**

*Ouvrez TI-Graph Link (ou autre logiciel de transfert)

*Appuyez sur l'icône « envoyer des fichiers à la TI-89 »

*Envoyez maintenant les fichiers suivants :

- Le groupe « Serpent » : Il contient le jeu (serpent), l'éditeur de niveaux (lvl_edit), le fichier d'aide on-calc (aid_serp) et l'image du titre (serptitr)
- Le groupe « levels » : Il contient mes levels :
  - débutant => C'est un pack de 3 levels pas trop durs.
  - intermed => C'est un pack de 4 levels un peu subtils. :)
  - confirme => C'est un pack de 3 levels pas évidents
  - expert => C'est un pack de 3 levels bien compliqués ! :p Il faudra être habile et malin !
  - trecho => C'est un level brut bien tordu !
  - Paysage => C'est un petit level bucolique . . .
- Les fichiers « flib » ET « flib2 », les librairies de François Leiber, indispensables au fonctionnement du programme. Ces deux librairies DOIVENT être dans le dossier courant de votre calculatrice (celui indiqué en bas de l'écran, sûrement MAIN).

=> Vous pouvez ensuite archiver « serpent » et « lvl_edit », mais après les avoir exécutés une fois car votre calculatrice va les compiler si ce n'est déjà fait. Cette opération prend un peu de temps au lancement du programme mais elle ne sera ensuite plus nécessaire.
Vous pouvez aussi archiver flib et flib2, aid_serp, serptitr, et même les levels mais ils seront désarchivés à chaque fois que vous les ouvrirez, c'est donc pas nécessaire pour les niveaux.

*Voilà ! Tout est prêt ! Vous pouvez maintenant exécuter le programme « serpent() » pour jouer ou « lvl_edit » pour créer vos propres niveaux ! ;)

ATTENTION : flib peut créer des bugs, par exemple pendant l'exécution du programme, il peut y avoir l'erreur : Variable in use so references or changes are not allowed ou variable is protected, archived, [...] En fait flib fait disparaître une variable du TI-OS et on ne peut plus la modifier... Il faut donc faire un reset !

3) Commandes et explications détaillées

Les commandes :

[ESC]=> Pause, retour, ...
[ENTER]=> Choisir quelque chose
[flèches]=> Diriger le serpent ! ATTENTION : N'appuyez pas trop vite sur deux flèches de suite sinon le jeu peut ne pas prendre compte du 2è appui, mais globalement, le jeu est assez réactif.

Description des différents types de niveaux :

Pour le « mode level », il y a deux types de niveaux :

- Le « pack » de niveaux est un montage, une suite de plusieurs levels brut avec des commentaires entre chaque niveaux et une table de High-Scores ! La variable est de type KOMP.
- Le level « brut » est un niveau simple, sans montage et sans HI-Scores. Mais on peut aussi y jouer. Les packs sont constitués de ces levels « bruts ». La variable est de type GRP.

Les scores :

Les scores sont calculés de manière différente selon le mode de jeu :
- Mode level : Les scores sont en fonction du temps pris pour terminer le niveau et du nombre d'essai, à savoir : score=500-*temps*-10*(*essais*-1)
- Mode Survie : Les scores ici sont en fonction du temps et du nombre de niveaux réussis : score=150**nb-de-niveaux-réussis*+*temps* Il y a une table de HI-Scores pour le mode Survie.

Utilisation de l'éditeur de niveaux :

L'éditeur de levels (lvl_edit) permet de créer ses propres niveaux !

Vous devez d'abord le dessiner avec les différents outils de [F1], à savoir : un outil de mur, de ligne de mur, un outil pour poser les victuailles à manger, et un outil qui permet de générer des murs aléatoires, comme pour le mode Survie.
ATTENTION : Ne faites pas des levels irréalisables ! ^^
Dès que votre niveau est terminé, vous pouvez le sauvegarder avec [F2] ; [1](sauvegarder) Ce sera un level « brut ». Vous pouvez le tester tout de suite en quittant « lvl_edit » et en exécutant « serpent ».

Si vous voulez ensuite le modifier, vous pouvez l'ouvrir avec [F2] ; [4](ouvrir) puis le sauvegarder de nouveau.

Puis, vous pouvez créer un montage, un « pack » de levels « brut » :
[F2] ; [2](Assembler Pack).
Vous choisirez vos niveaux à inclure dans le pack (jusqu'à 8, il peut y en avoir qu'un seul) ainsi que des commentaires avant et après chaque niveaux ! Lisez bien les instructions : pour les commentaires, vous pouvez faire plusieurs lignes, pour cela, tapez « | » pour faire revenir à la ligne, nécessaire au moins tout les 25 caractères.
Une table de HI-Scores sera incluse à votre pack !

Si vous voulez modifier un level qui est dans un pack, ou si vous voulez réutiliser un level brut d'un pack, vous devez d'abord l'extraire :
[F2] ; [3](Dégrouper pack)

Les commandes sont décrites dans le programme :
[ENTER] => Valider/dessiner
[ESC]=> Quitter/retour
[CLEAR]=> Effacer
[F1]=> Outils
[F2]=> Options
[2nd]+[flèche]=> se déplacer de 5 carreaux

_____---_____

Voilà ! Amusez-vous bien, et si malgré tout le soin apporté à la réalisation de ce programme, vous avez un souci, des questions ou quelque idée d'amélioration, n'hésitez pas à m'en faire part :

loulou-jouaville@orange.fr

Les librairies « flib » sont de François Leiber, pour plus d'info, voir le site de François Leiber.

> Vous pouvez aussi découvrir de ma création le programme original **Super Études**, le compagnon de l'étudiant ! :D Il vous permet d'avoir sur la TI-89 votre emploi du temps et votre bulletin de notes ! Vous serez étonné par toutes ses fonctionnalités : moyennes, statistiques, son ergonomie et sa présentation, ... En plus, il contient aussi une partie utilitaires (petits programmes utiles) et une partie détente, pour s'amuser, avec 4 jeux et des blagues ! :] Et oui ! Vous aurez également droit à une blague au hasard en quittant le programme ! ;) Il est accessible sur TI-BANK, dans la rubrique utilitaires 68K !

> Je suis également l'auteur de **TI-MAGE** un programme de dessins bien fait qui complète les lacunes de la TI à ce niveau. En effet : grossissement d'une image, rotation, copier-coller, annuler ou rétablir une action, un panel d'outils conséquent,… Je vous le recommande si vous faites des programmes graphiques en basic avec des images ! Il est accessible sur le site TI-BANK sous la rubrique utilitaires 68K, comme ce programme.

> Je suis aussi l'auteur du pack **Super Seconde 2009**, un pack plein de programmes utiles et biens faits pour la seconde ou plus, avec aussi de très bons jeux! ^^ N'hésitez pas, il est accessible sur le site TI-BANK sous la rubrique cours et formulaires 68K.

> Si vous êtes en S SI ou STI et que vous étudiez la logique combinatoire et l'algèbre de Boole, alors téléchargez sans attendre ABA Logique, le programme qui fait tout ou presque sur les équations logiques : Table de vérité en binaire naturel, en code Gray, tableau de Karnaugh. Il peut même vous simplifier une équation ! De même, il peut vous donner l'équation simplifiée d'une table de vérité ou d'un tableau de Karnaugh ! Il est disponible dans la rubrique cours et formulaires 68K.

> De même, j'ai aussi programmé les deux petits programmes **Pixel coord** qui permettent de donner les coordonnées d'un pixel dans l'écran graphique ou PrgmIO en lignes et colonnes. Utiles pour les programmeurs graphiques en basic ! Plus besoin de compter les pixels pour les instructions AndPic, RclPic,… ou pour l'instruction Output dans l'écran d'entrée-sortie PrgmIO. Il est accessible aussi sur TI-BANK sous la rubrique utilitaires 68K.

> Et pour finir, j'ai fait de même l'unique jeu de batterie sur TI-89, **TIdrum**, pour tout ceux qui ont le rythme dans la peau et qui ne peuvent pas s'empêcher de tape des pieds en cours ! Bien présenté et marrant, avec une petite récompense, si vous parvenez à la fin ! ☺

Merci

Serpent
Louis DURAND
Copyright 2010
France 54