

# STENCYL

*Stencyl est un moteur de création de jeu, qui utilise des blocs pour programmer des éléments de jeu. Il permet de créer des jeux assez avancés, tant que ceux-ci sont en 2D. Ce tutoriel est adapté du « Crash Course Stencyl ».*

## Table des matières

Installer Stencyl.....	2
Créer un jeu.....	4
introduction.....	4
Téléchargez le kit de modèle de jeu.....	4
Installer le kit de modèle de jeu.....	4
Méthode 1: glisser-déposer.....	4
Méthode 2: utiliser le menu.....	4
Créer un nouveau jeu (partie 1 sur 5).....	5
Centre d'accueil.....	5
Créer un nouveau jeu.....	5
Personnalisation des acteurs (partie 2 sur 5).....	8
Créer un groupe «Ennemis».....	8
Personnaliser Noni.....	10
Personnalisation de Clown.....	16
Créer une scène (partie 3 sur 5).....	19
Créer une nouvelle scène.....	19
Placer des «Tuiles».....	22
Placer des acteurs.....	24
Ajout de gravité.....	25
Testez votre jeu! (Partie 4 sur 5).....	26
Créer plusieurs niveaux (Partie 5 sur 5).....	27
Approfondir ces connaissances.....	28
Dépannage.....	28
Quand je tombe dans la fosse, la scène ne se recharge pas.....	28
Noni passe par les clowns.....	28
Je reçois une erreur Flash lors de l'exécution du jeu. L'écran est juste blanc.....	28
Annexes.....	29
Ajouter des sons au jeu.....	29

# Installer Stencyl

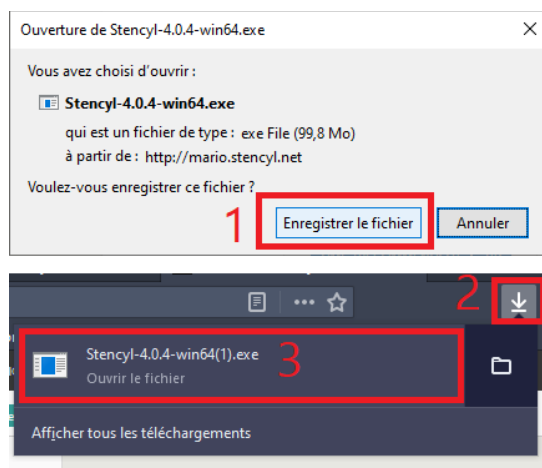
Se rendre sur <http://www.stencyl.com/download/> (ou chercher « stencyl » sur le web, cliquer sur le résultat « Stencyl: Make iPhone, iPad, Android... » et cliquer sur le bouton download :



Cliquer sur le « 64bit » en dessous de Windows (ou sur la version adaptée à votre ordinateur) :



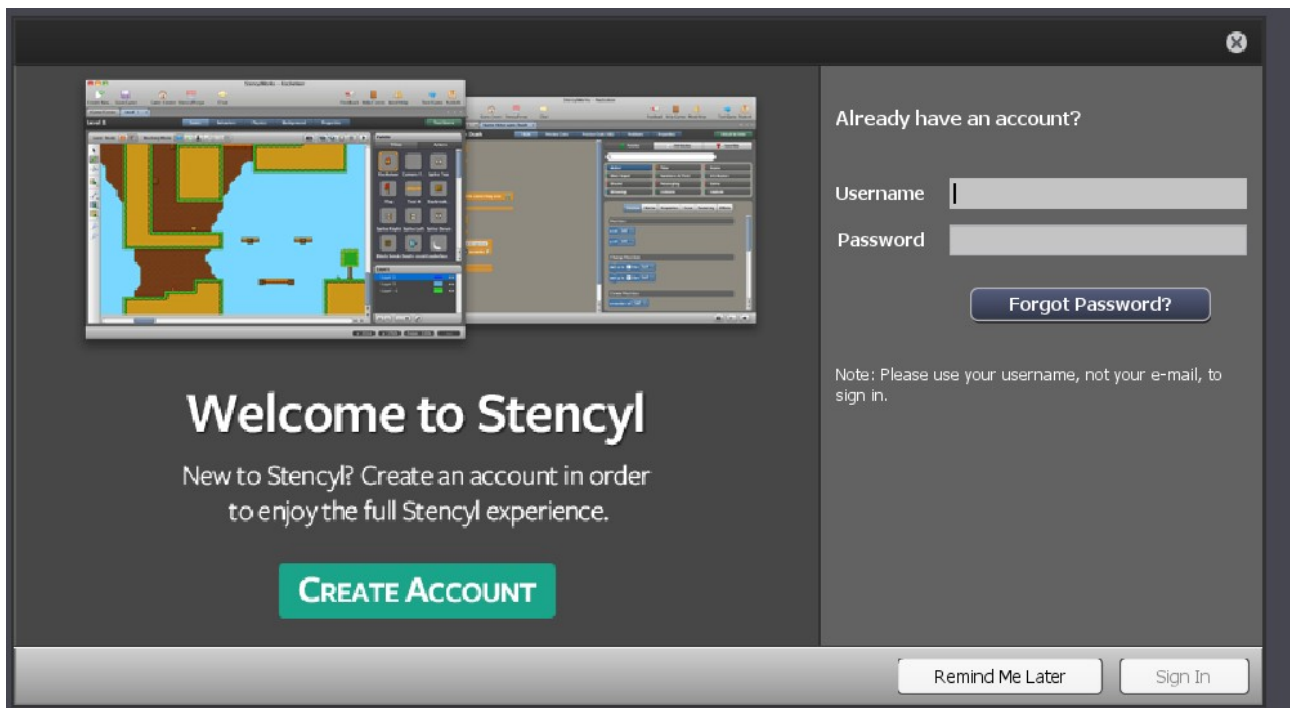
Cliquer sur « Enregistrer le fichier », et quand le téléchargement est fini (sur firefox, la flèche devient entièrement bleue), cliquer dessus et cliquer sur le fichier « Stencyl-x.x.x...win64.exe » :



Autoriser l'accès administrateur en cliquant sur « Oui » ou en tapant le mot de passe si besoin, et enfin dans l'installateur faire Next ... Install ... Next ... Finish.

Une fois installé, il est possible que le logiciel n'apparaisse pas directement : Ouvrir alors l'explorateur de fichier, ouvrir le disque dur « C : Système », se rendre dans le dossier Programmes → Stencyl, faire clic-droit sur Stencyl.exe → créer un raccourci et répondre « oui » pour la création du raccourci sur le bureau.

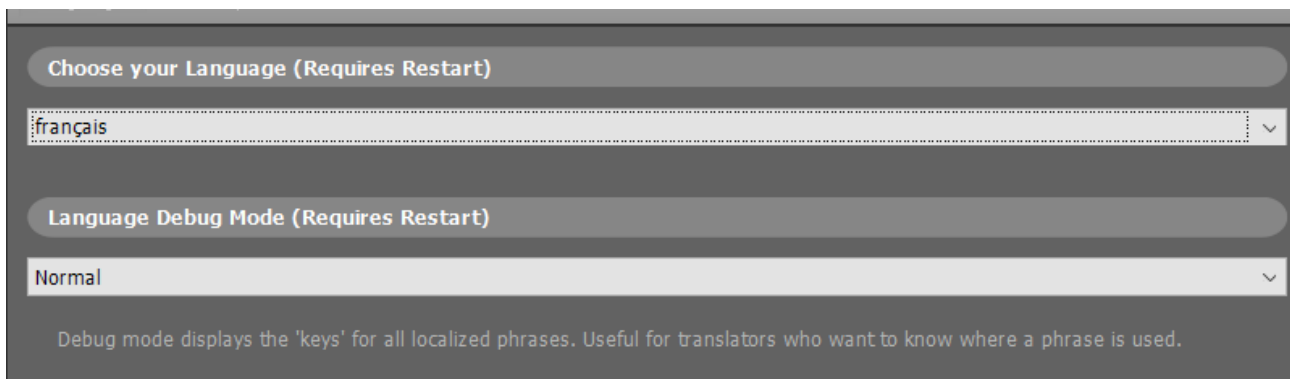
Lancer Stencyl : Il faut fermer cette fenêtre (voir imprim écran ci-dessous).



## Mettre en Français le logiciel

Aller dans File puis «Preferences» puis dans « choose your language » choisissez : français puis cliquer sur « Apply Changes », après avoir cliqué sur « Apply Changes » une fenêtre va s'ouvrir et vous indiquer ce message : Restart Stencyl to change enabled features, il faudra cliquer sur **Yes**

Attention après il faut redémarrer impérativement le logiciel pour que la langue soit prise en compte



# Créer un jeu

## introduction

Ce tutoriel vous guidera pour créer un jeu de plateforme simple à l'aide de contenu prédéfini, afin que vous puissiez vous familiariser avec les principales parties de l'interface de Stencyl.

Assurez-vous de [télécharger](#) et d'installer **Stencyl 3.4.0** (ou version ultérieure) avant de commencer. Le kit de modèle de jeu ne fonctionne pas dans la version 3.3.0 ou antérieure.

## Téléchargez le kit de modèle de jeu

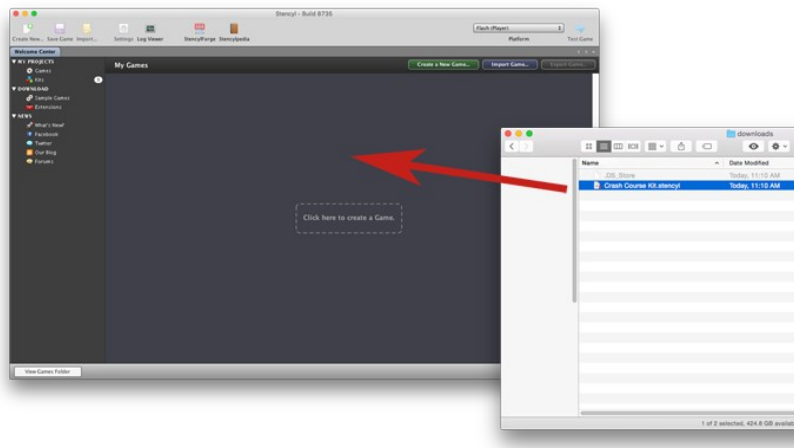
Ce cours accéléré nécessite le **kit de modèle de jeu**, qui peut être [téléchargé ici](#) et enregistré sur votre pc

**Que sont les kits?** : Un kit est un modèle de jeu qui comprend des ressources, des paramètres et une logique de jeu prédéfinis. Le kit avec lequel vous commencez ici contient toutes les ressources dont vous aurez besoin.

## Installer le kit de modèle de jeu

### Méthode 1: glisser-déposer

Faites glisser le fichier dans Stencyl sur le tableau de bord, comme illustré ci-dessous.



### Méthode 2: utiliser le menu

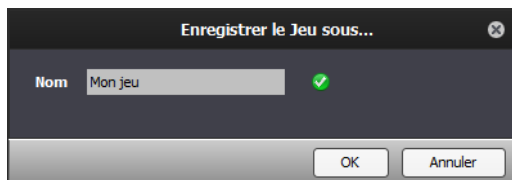
Vous pouvez également l'importer à partir du menu Fichier puis importer le jeu. Votre jeu se trouve **dans le menu kits (à gauche)**

## Créer un nouveau jeu (partie 1 sur 5)

Si vous souhaitez renommer votre jeu, changer sa taille, etc ... , cliquez sur « Affichage » puis « paramètre du jeu »

Fichier Affichage Exécuter Publier Extensions Outils Aide

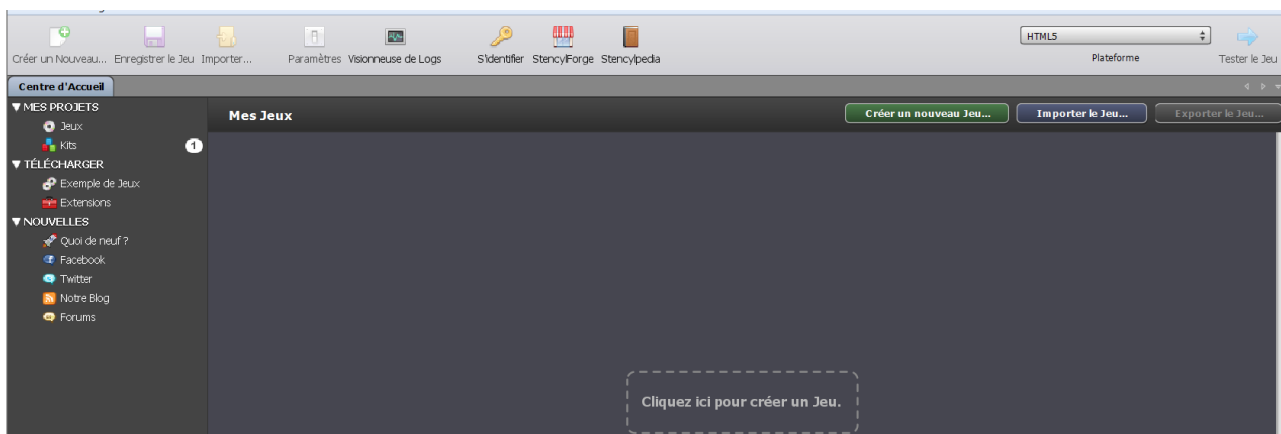
dans l'onglet principal : cliquez sur « enregistrez le jeu sous » et tapez le nom désiré :



et dans l'onglet affichage mettez les dimensions du jeu que vous désirez, par exemple une largeur de 640 et une hauteur de 480.

## Centre d'accueil

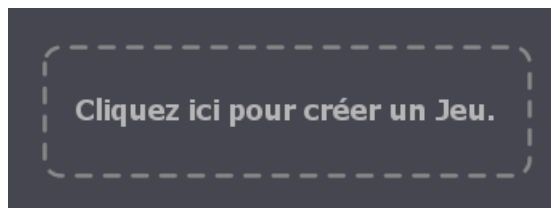
Vous verrez un écran qui ressemble à ceci :



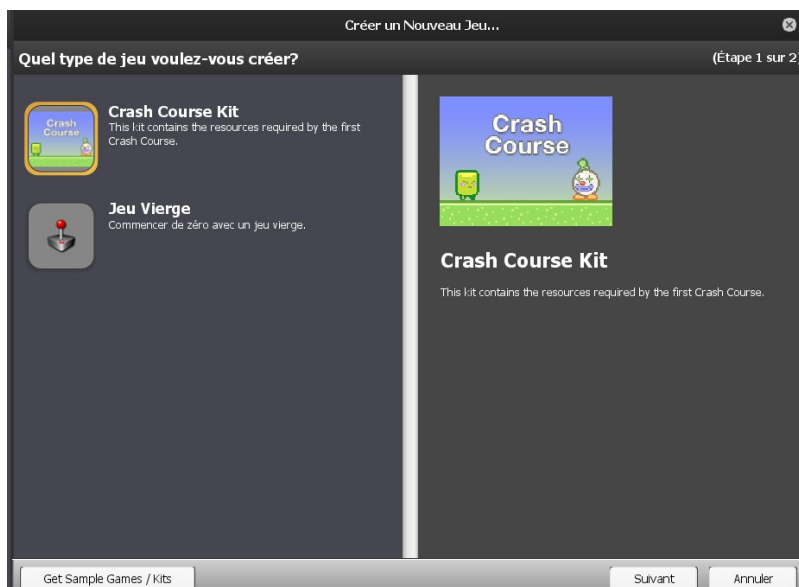
C'est le **centre d'accueil** . De là, vous pouvez créer un nouveau jeu ou ouvrir un jeu existant.

## Créer un nouveau jeu

1. Cliquez sur le rectangle en pointillé intitulé "**Cliquez ici pour créer un jeu**" .



2. Faire un clic gauche avec votre souris sur **Crash Course Kit** , puis sur le bouton **Suivant** en bas de la boîte de dialogue.

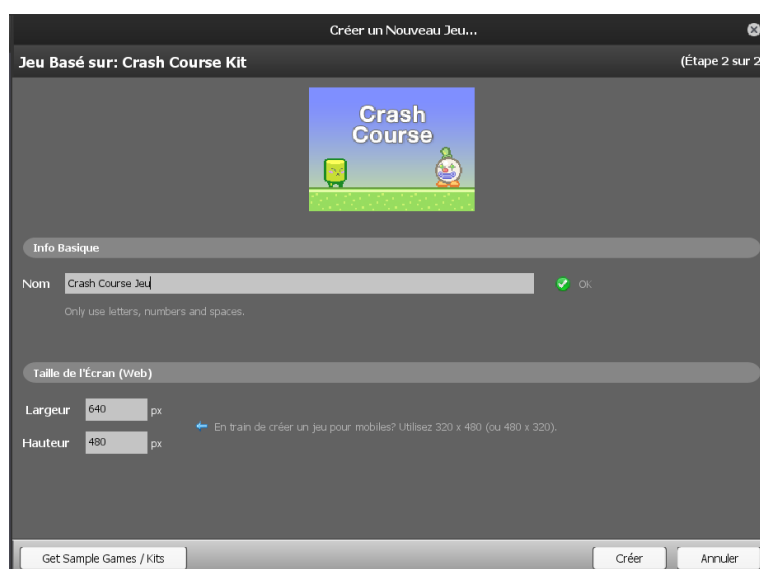


3. Ensuite, vous verrez une boîte de dialogue apparaître dans laquelle vous pouvez définir la taille de la fenêtre de jeu (en pixels) et nommer votre jeu.

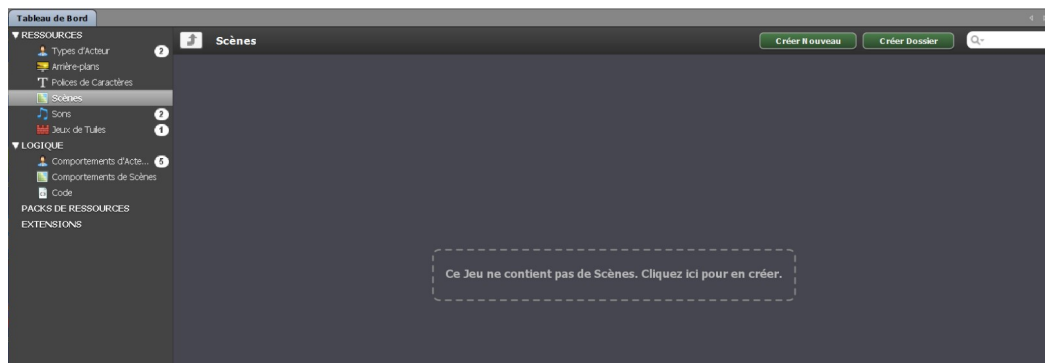
Nous allons **nommer** ce jeu « Crash Course Jeu », mais n'hésitez pas à le nommer comme vous le désirez.

En définissant les dimensions **Largeur** et **Hauteur** dans la section **Taille de l' écran** , vous déterminez la taille de la fenêtre / vue que le joueur verra lorsqu'il jouera à votre partie. Dans ce cas, allons-y avec une largeur de **640** et une hauteur de **480**.

Cliquez sur le bouton **Créer**.

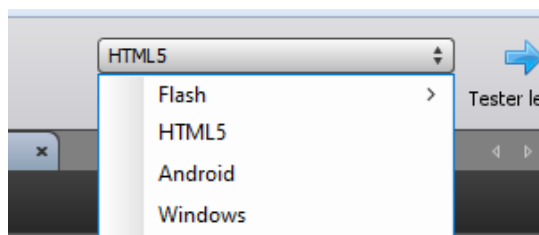


4. Vous serez maintenant dirigé vers le **Tableau de bord**, une zone centrale où vous pouvez voir et ouvrir les ressources de votre jeu (acteurs, graphismes, sons, logique du jeu, etc.). :



**À partir de là, pensez à régulièrement enregistrer votre jeu en faisant « ctrl + S » ou Fichier → enregistrer le jeu**

une fois le jeu ouvert, cliquer sur le menu en haut à droite indiquant « Flash », et le passer à HTML5 : Flash a récemment été abandonné et n'est plus supporté :



Lorsque vous travaillez sur votre jeu, **sauvegardez régulièrement** . Cliquez simplement sur le bouton « **Enregistrer** » qui se trouvent dans la barre d'outil principale, ou appuyez sur Ctrl-S (ou Commande-S sur Mac)

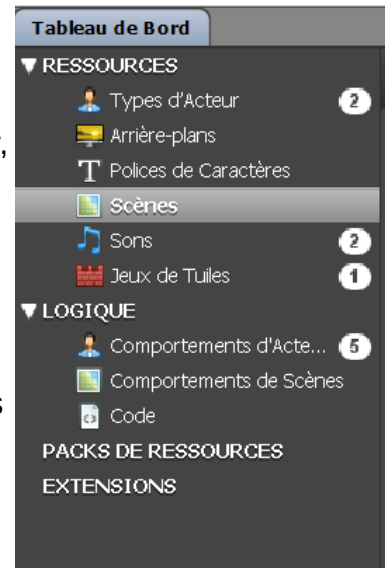


## Personnalisation des acteurs (partie 2 sur 5)

Les « acteurs » correspondent simplement aux personnages et objets qui peuvent bouger. Ils sont régis par des « Comportements », c'est-à-dire les interactions entre les différents acteurs ou le décor, comme sauter, mourir, avancer, etc.

Un de ces acteurs sera le personnage contrôlé par le joueur, (Dans notre exemple, Noni) et les autres seront par exemple des ennemis (ici, les « Clowns »).

Les acteurs, les types d'acteurs et les scènes sont trouvable dans la barre à gauche :



### Créer un groupe «Ennemis»

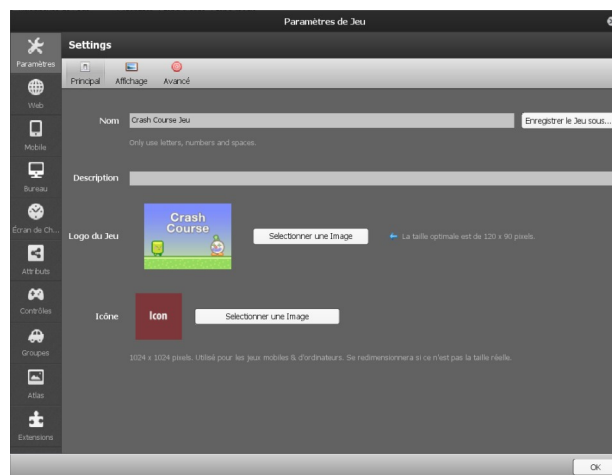
Avant de nous lancer dans la personnalisation de nos acteurs, créons rapidement un **groupe** dans lequel classer nos ennemis.

Plutôt que de devoir coder un comportement un par un pour chaque ennemi (par exemple « *joueur tue clown* », « *joueur tue monstre* », « *joueur tue fleur* », etc), les groupes permettent de rassembler un ensemble d'acteurs pour simplement coder « *joueur tue n'importe acteur du groupe ennemi* ».

1) Cliquez sur le bouton **Paramètres** dans la barre d'outils.

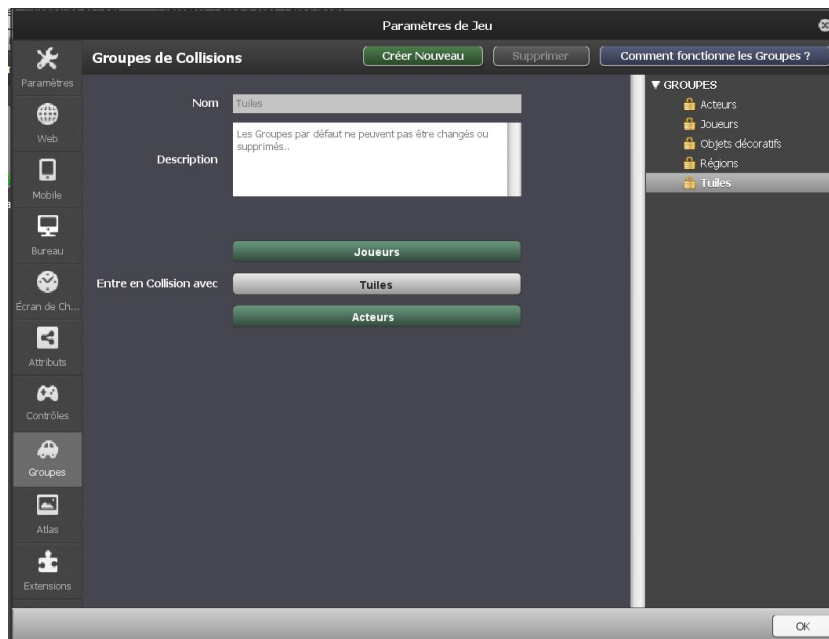


La fenêtre **Paramètres du jeu** apparaît et c'est ici que sont configurés pratiquement tous vos paramètres à l'échelle du jeu.





2) Passez à la section **Groupes** en cliquant sur le bouton dans la barre latérale qui se nomme « groupes ».



3) Cliquez sur le bouton vert **Créer nouveau** en haut de la fenêtre.



4) Tapez les **ennemis** dans le champ de nom et appuyez sur **Créer**



5) A côté de **Entre en Collision avec**, cliquez sur « **Joueurs** » et « **Tuiles** ». Les boutons sur lesquels vous avez cliqué deviennent verts, cela signifie que les ennemis peuvent entrer en collision avec les joueurs et les tuiles.



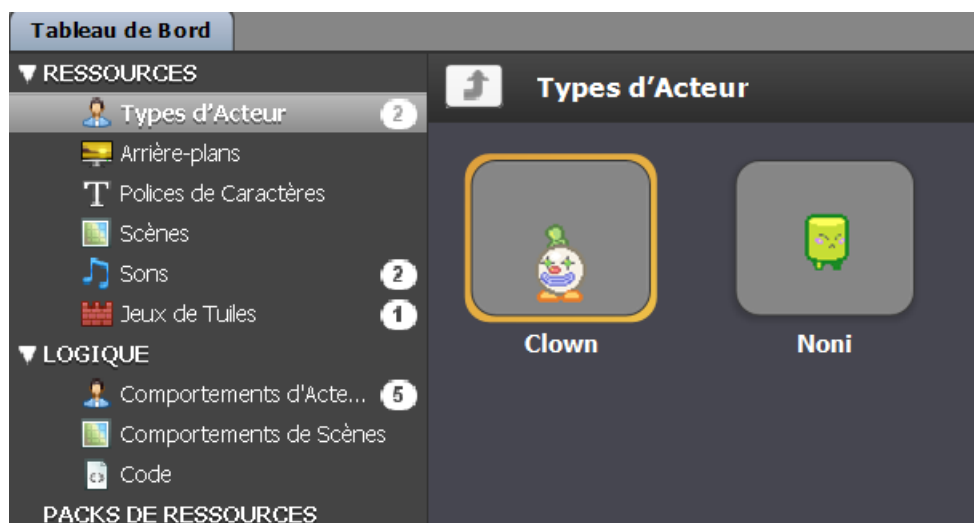
6) Cliquez sur le bouton **OK** en bas à droite pour fermer la fenêtre.



## Personnaliser Noni

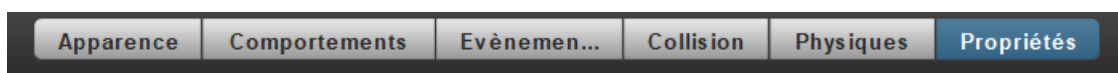
Pour donner un peu de vie à notre personnage principal : **Noni**, et à notre ennemi : **Clown**, examinons plus en détail l'éditeur de Type d'acteur et ajoutons les comportements inclus dans le kit de modèle de jeu.

Si vous n'avez pas encore fermé le Type d'acteur **Noni**, cliquez sur son onglet pour le sélectionner. Sinon, accédez au Tableau de bord et double-cliquez sur Noni dans la section Types d'acteurs du Tableau de bord.

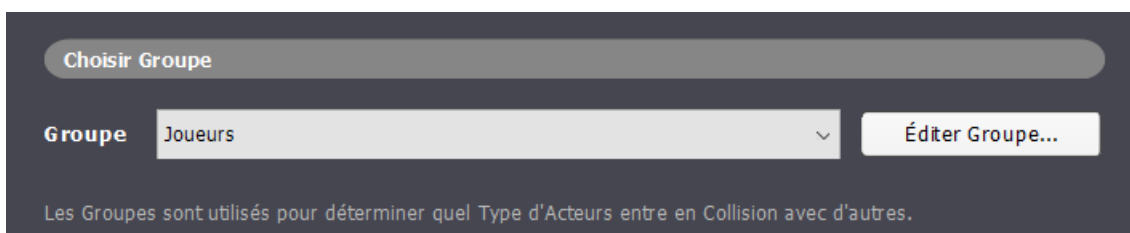


1) La page de Types d'Acteur apparaît par défaut, puis faire 2 clic gauche sur Noni afin de passer **aux divers onglets proposés (Apparence, Comportements ... Propriétés)**

Passez à la page **Propriétés** en cliquant sur son bouton en haut de l'éditeur.



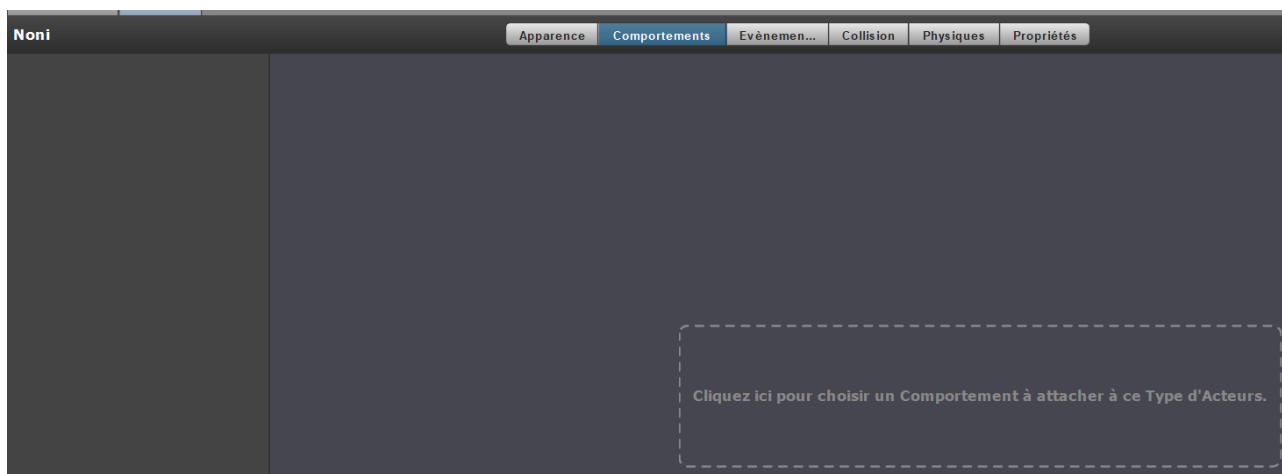
2) Vérifiez que Noni est membre du groupe de **joueurs**, cela permettra de garantir que Stencyl gèrera les collisions.



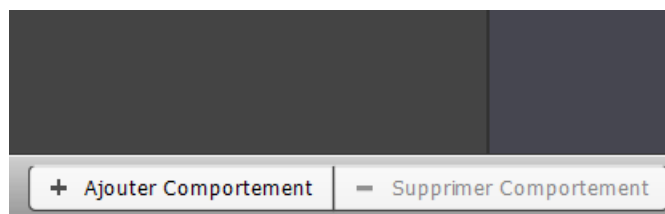
3) Cliquez sur la page **Physiques** en cliquant sur le **bouton « Physiques »** en haut de l'éditeur et Sous **Général**, activez l'option Peut Tourner ? Avec comme réglage « Non », cela garantira que notre acteur est systématiquement orienté avec **ses pieds face au sol**.



4) Nous allons passer à la section **«comportement»**, où se situe le véritable nœud de la personnalisation. Cliquez sur le **bouton «comportement»**. L'écran suivant va apparaître:



5) Cliquez sur le **bouton « Ajouter un comportement »** dans le coin inférieur gauche.

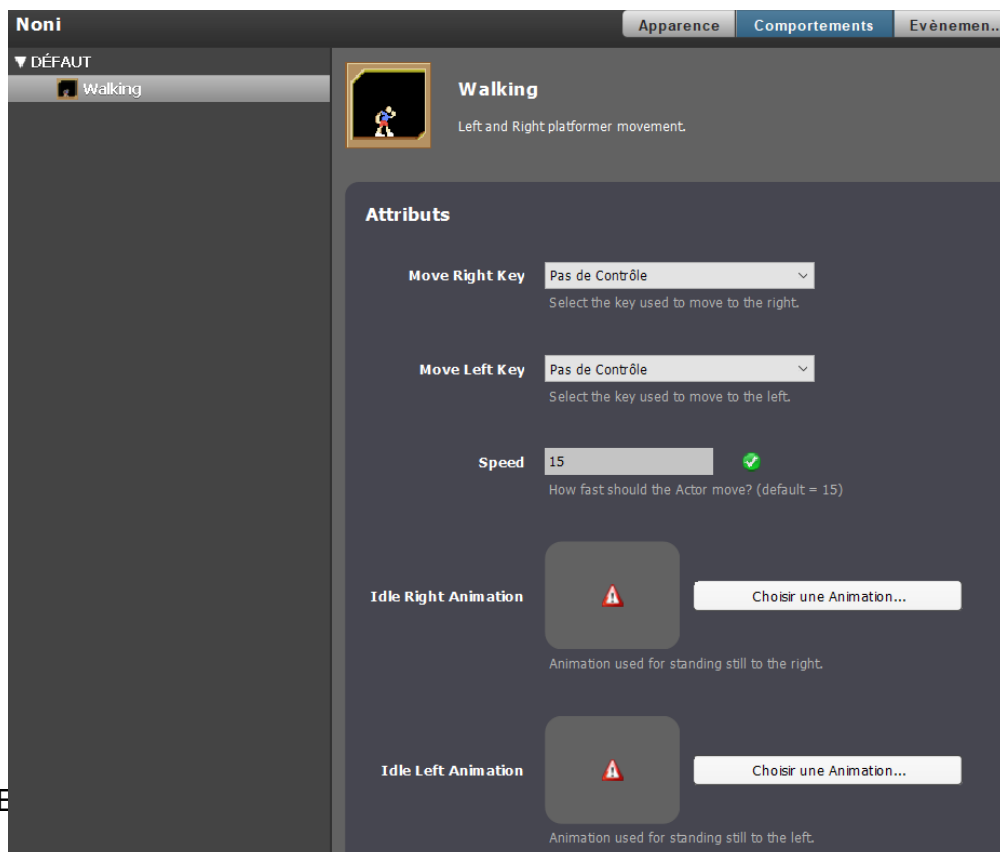


6) Lorsque la boîte de dialogue apparaît, double-cliquez sur le **comportement de marche « Walking »**.



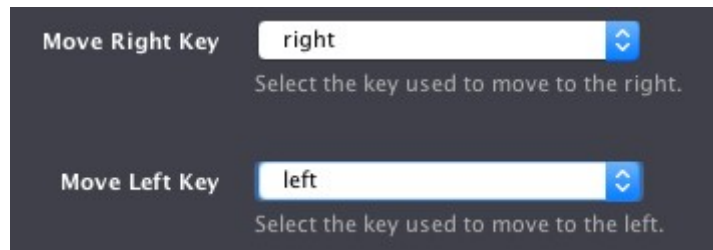
7) Nous sommes ramenés à la page « comportement » de Noni. Notez l'ajout du comportement de marche « Walking » dans la liste de gauche, ainsi que tous ses **attributs** configurables dans le volet principal.

**Définition: les attributs** sont des valeurs personnalisables qui rendent les «comportements» réutilisables et faciles à modifier. Pour plus d'informations sur les attributs, consultez notre [article d'introduction](#) à leur sujet.



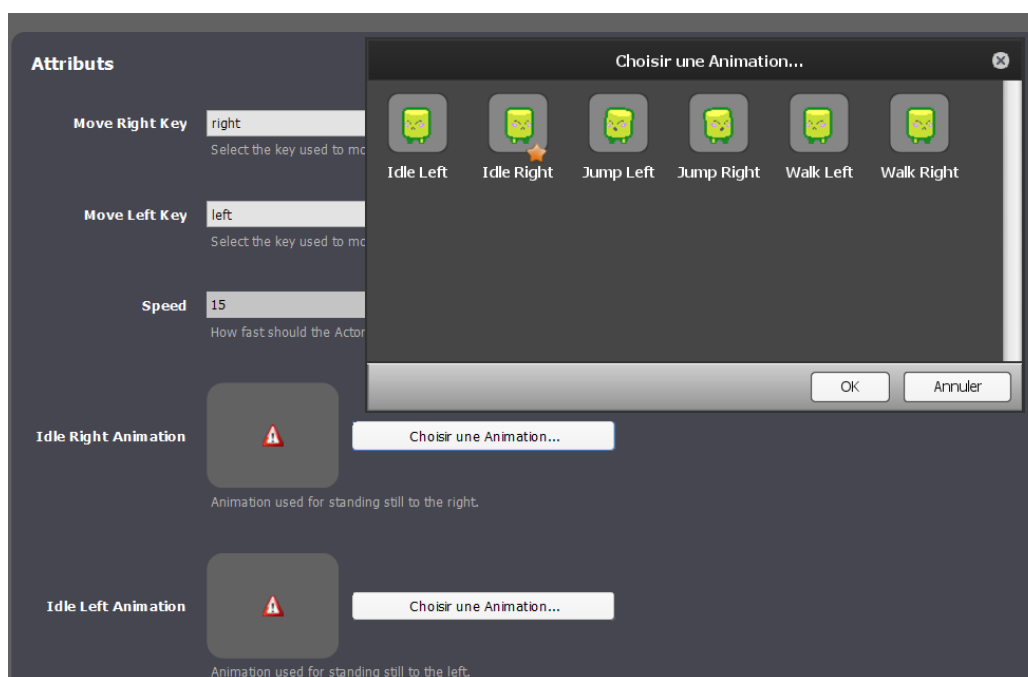
8) Commençons par personnaliser ces **attributs** . Certains des attributs ont des valeurs par défaut que nous pouvons utiliser, comme la vitesse, tandis que d'autres que nous devons définir nous-mêmes.

Commencez par modifier respectivement **Déplacer la touche droite** « **Move right key** » et **Déplacer la touche gauche** « **Move left Key** » vers les commandes **droite (right)** et **gauche (left)** .



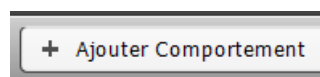
**Définition: les commandes** associent les touches physiques du clavier ou les boutons de la manette de jeu à des noms auxquels vous pouvez vous référer dans vos « comportements ». Si jamais vous décidez de changer les touches, il vous suffit de la changer une fois comme nous venons de le faire.

9) Choisissez ensuite les animations souhaitées en cliquant sur le bouton « **Choisir une animation** » et en sélectionnant les séquences d'animation souhaitées.



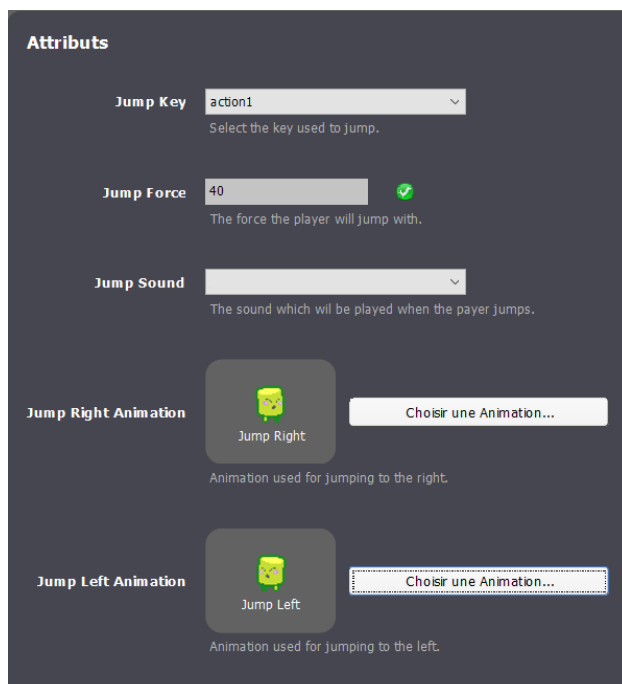
Vous venez de réaliser le 1<sup>er</sup> « comportement » qui concerne la marche.

10) Pour ajouter d'autres comportements comme le saut par exemple, cliquez sur le bouton « **Ajouter un comportement** » dans le coin inférieur gauche de l'éditeur.



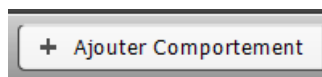
## Ajoutez et configurez les «comportements» suivants:

- Double cliquez sur « **Jumping** » **SAUT en français** et apportez les modifications suivantes aux valeurs par défaut :
  - Choisissez **action1** pour **Jump Key** .
  - choisissez « **Jump right** » et « **Jump left** » pour les animations **Saut à droite** et **Saut à gauche**, respectivement.
  - **Ne mettez pas de son**, Stencyl a quelques problèmes de format de fichier. (Se référer à l'Annexe « Ajouter des sons au jeu » pour le faire)

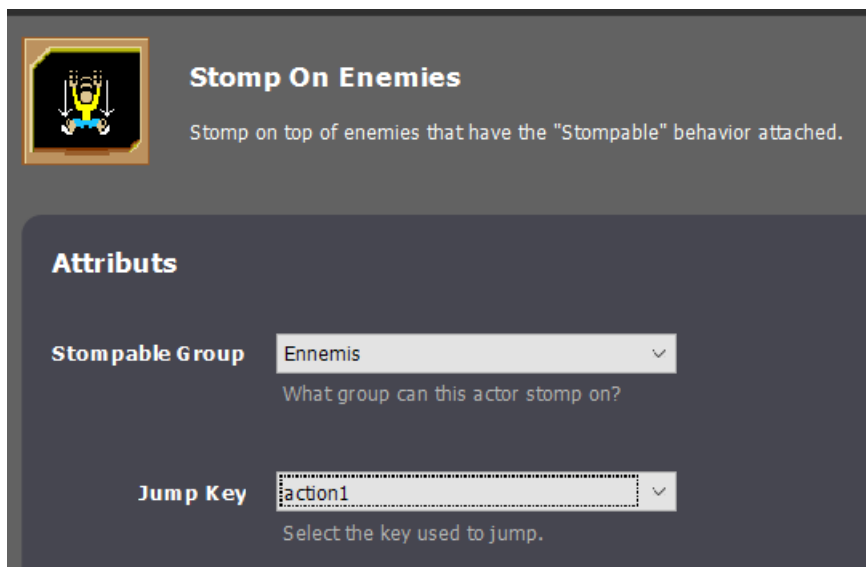


Après avoir configuré le Saut, nous allons ajouter un autre comportement soit : « **Piétiner / Écraser un ennemi** »

Cliquez à nouveau sur le bouton «**Ajouter un comportement**» dans le coin inférieur gauche de l'éditeur.

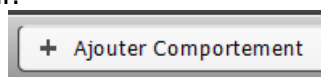


- Double cliquez sur « **Stomp On Enemies** » **Écraser, Piétiner un ennemi en français** et apportez les modifications suivantes aux valeurs par défaut : Choisissez **Ennemis** pour **Stompable group** (le groupe que nous avons précédemment créé) et **action1** pour **Jump Key**



**Remarque:** vous devrez peut-être recharger le document pour que le groupe « Ennemis » apparaisse comme option. Pour ce faire, utilisez le raccourci clavier Ctrl-R (Commande-R sur Mac) ou en accédant à Fichier> Recharger le document.

- Cliquez à nouveau sur le bouton «**Ajouter un comportement**» dans le coin inférieur gauche de l'éditeur.



Puis cliquer sur : **Die in Pit and Reload:** Il n'y a rien à configurer mais il faut néanmoins l'ajouter.

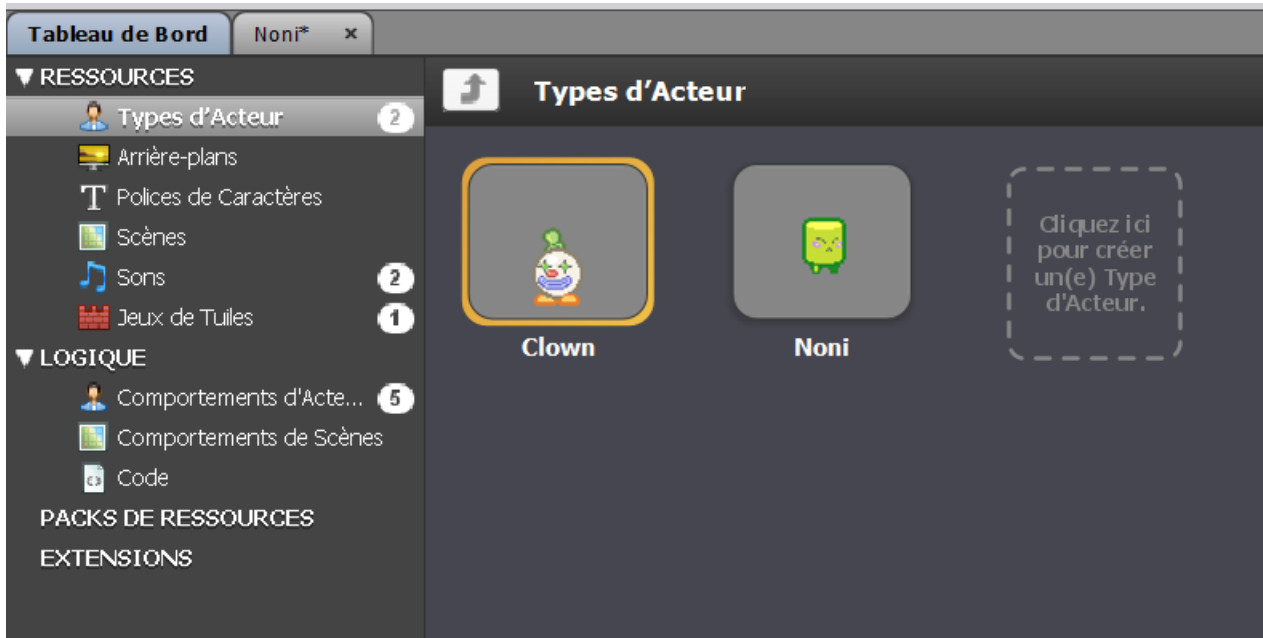
Voici tous les «comportements» que vous pourriez ajouter à Noni:



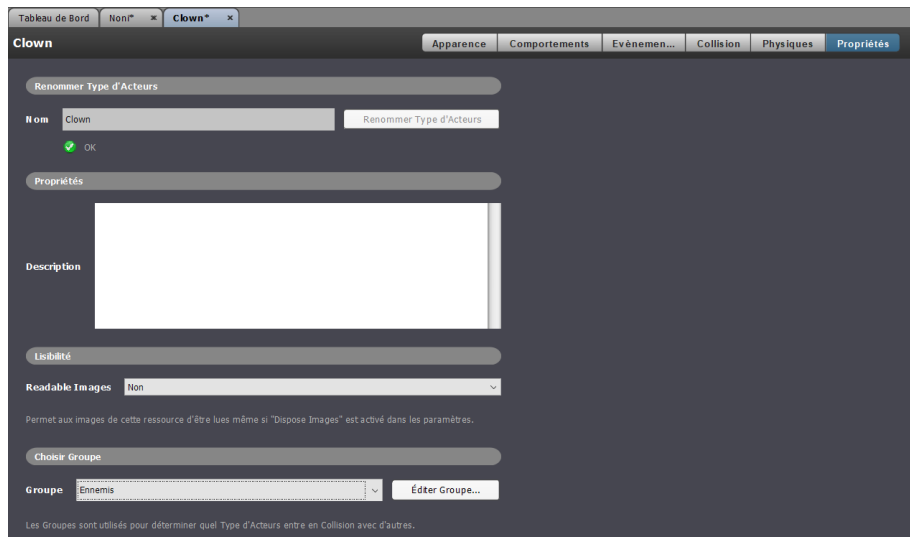
## Personnalisation de Clown

Cliquez sur l'onglet «**Tableau de bord**» en haut à gauche puis double-cliquez sur «**Clown**»

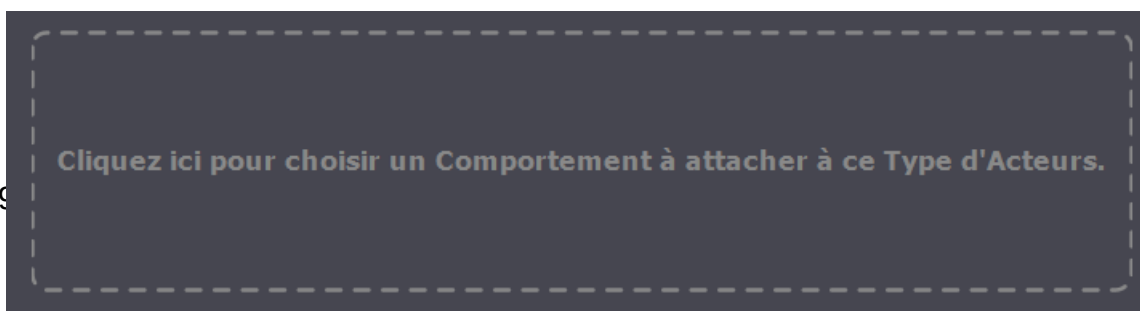
Pour mémoire «**Clown**» fait partie du groupe «**Ennemis**»



1) Cliquez sur le bouton «**Propriétés**» et changez le groupe de Clown en **Ennemis**

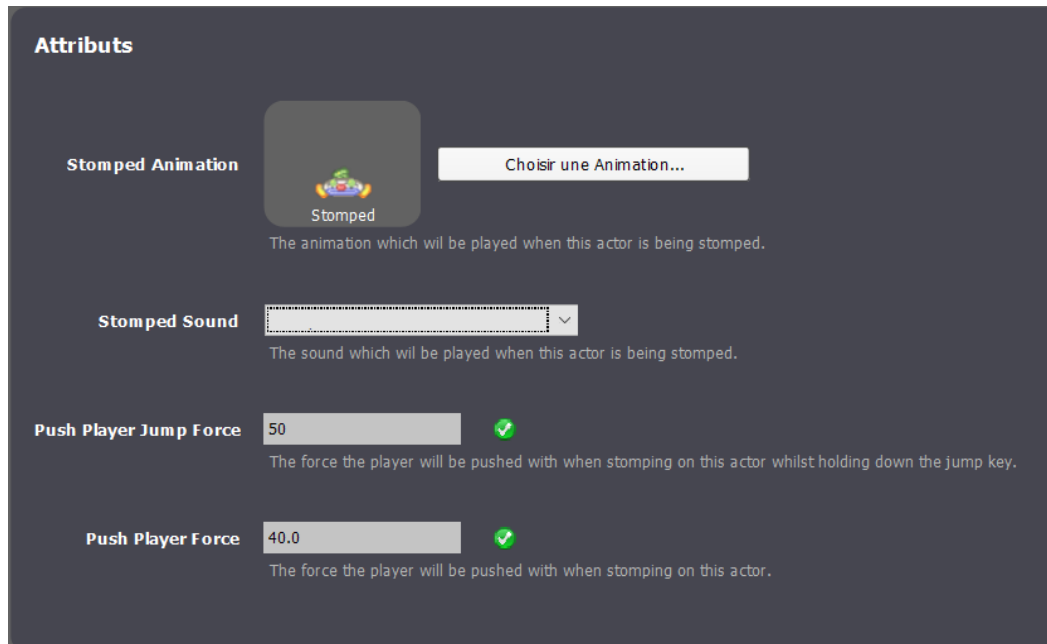


2) Il ne reste plus qu'à rajouter un seul comportement. Cliquez sur le bouton «**comportement**» puis sur :

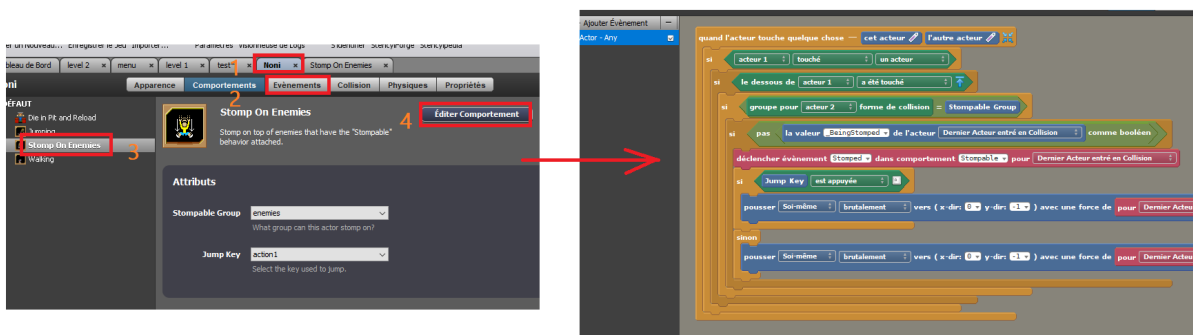




et ajoutez le comportement **Stompable** « être écrasé / être piétiné ». Personnalisez les attributs comme indiqués ci-dessous (rappel, **ne pas mettre de son**) :



**Remarque:** Comme vous pourrez peut-être le constater, ce comportement rend le Clown "piétinable" comme un Goomba dans Super Mario Bros. Le clown "mourra" lorsqu'il est frappé d'en haut. Une fois le comportement ajouté, depuis la liste des comportements de Noni, vous pouvez cliquer sur « éditer Comportement » pour jeter un œil au «code» derrière ce comportement :

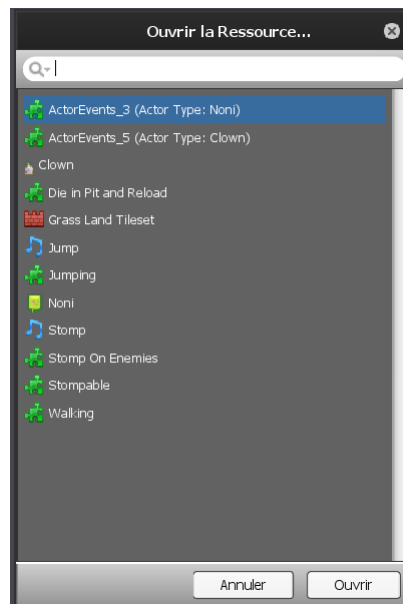


## Créer une scène (partie 3 sur 5)

Maintenant que nous avons nos ressources en place et nos types d'acteurs configurés, nous allons créer une scène, c'est à dire un niveau du jeu.

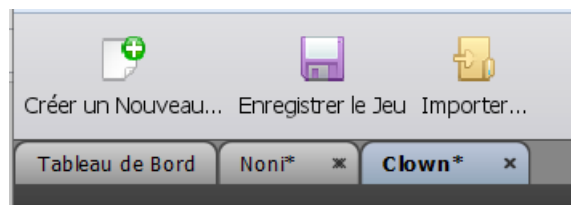
**Définition: les scènes** sont des niveaux de jeu qui sont remplis avec les « **tuiles** » et les acteurs que nous avons créés. Vous pouvez même attacher des « **comportements** » à des scènes si vous le désirez.

***Astuce:** vous préférez ouvrir les choses à l'aide du clavier? Tapez Ctrl-O (ou Commande-O sur Mac). Cela fera apparaître une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez taper le nom de n'importe quelle ressource. Utilisez les touches fléchées pour affiner votre sélection et appuyez sur Entrée / Retour pour confirmer votre sélection.*

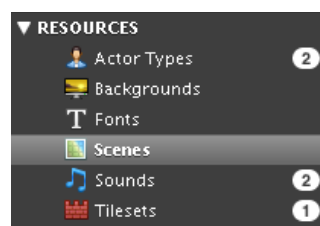


## Créer une nouvelle scène

Pour mémoire, pour sortir du personnage « clown » ou autres, il faut cliquer à nouveau sur **Tableau de bord** en haut à gauche



1) Dans le **Tableau de bord**, cliquez sur la catégorie **Scènes**, puis sur le grand rectangle en pointillés indiquant: «**Ce jeu ne contient aucune scène. Cliquez ici pour en créer un.** »



Ce Jeu ne contient pas de Scènes. Cliquez ici pour en créer.

2) La boîte de dialogue **Créer une nouvelle scène** apparaît. Entrez un **nom** de votre choix.

Créer un Nouveau...

Type d'Acteur Arrière Plan Police de Caractères Scène Comportement Sons Jeu de Tuiles

Bases

Nom ESSA OK

Taille

Largeur 20 tuiles

Hauteur 15 tuiles

Largeur de Tuile 32 pixels

Hauteur de Tuile 32 pixels

Couleur de l'Arrière-Plan

Couleur Couleur Solide

Créer Annuler

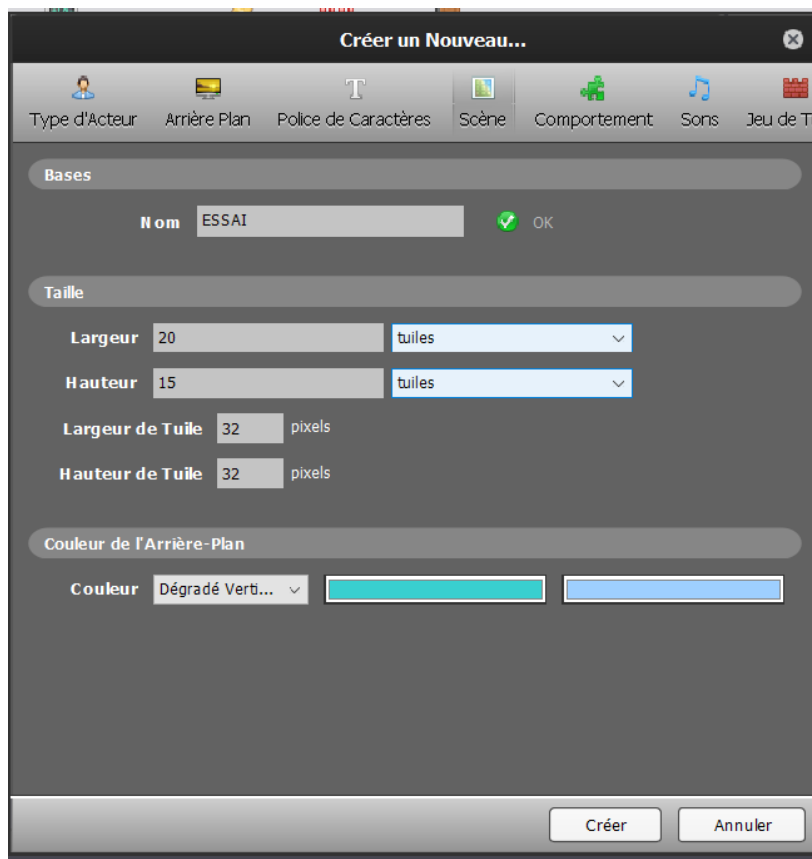
3) Notez les champs «**Largeur de Tuile**» et «**Hauteur de la tuile**». Il est *impératif* que ceux-ci soient cohérents avec la taille des mosaïques que vous utilisez. La taille des carreaux de notre ensemble de «**Tuiles** » est de **32x32**, nous laisserons donc ces champs inchangés.

Largeur de Tuile 32 pixels

Hauteur de Tuile 32 pixels

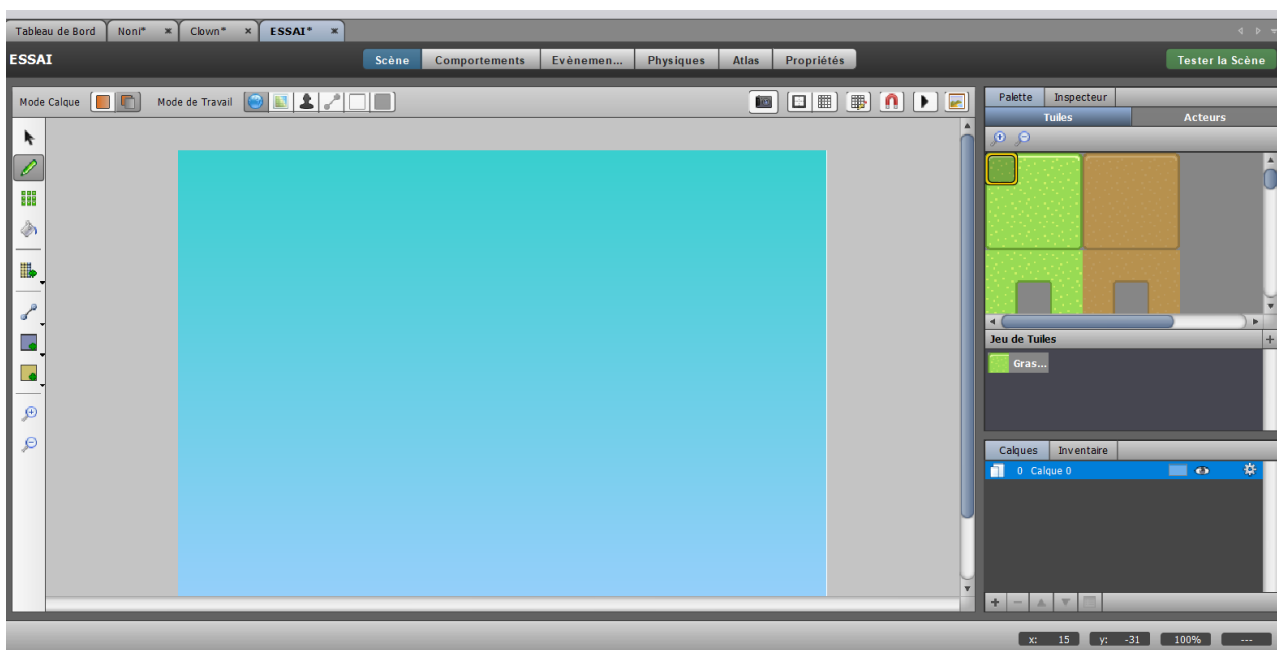
4) Laissez Stencyl générer un fond de ciel pour nous en cliquant dans la **liste déroulante Couleur** et en sélectionnant «**Dégradé vertical**». Sélectionnez deux couleurs en cliquant à l'intérieur des cases blanches puis en cliquant sur les couleurs souhaitées. La première

case représente la couleur de départ en haut de l'écran et la seconde case représente la couleur vers laquelle elle se transforme à l'approche du bas de l'écran.



5) Lorsque vous avez terminé, la boîte de dialogue devrait ressembler à l'image ci-dessous. Cliquez sur **Créer** lorsque vous avez terminé.

6) Le **concepteur de scène** s'ouvre :



## Placer des «Tuiles»

Les tuiles sont des blocs élémentaires rectangulaires qui servent à construire le niveau, comme de l'herbe, du sol, etc. Ces tuiles sont fournies en pack, que l'on appelle « Jeu de tuile ».

Ajoutons quelques «**Tuiles**» à notre **scène**. Ils formeront le terrain sur lequel nos personnages se tiendront.

1) Tout d'abord, assurez-vous que l' **outil Crayon** est sélectionné dans la barre d'outils sur le côté gauche du canevas.



2) Cliquez sur la Tuile d'herbe en haut à gauche dans la section «**Tuiles**» de la **Palette** (sur le côté droit de l'écran, par défaut).



3) Placez-le dans le coin inférieur gauche de la scène en **cliquant avec le bouton gauche** .



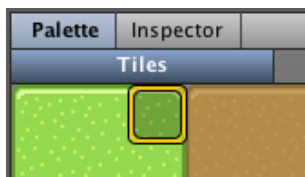
4) Ensuite, sélectionnez la tuile d'herbe du milieu dans la rangée supérieure de la Palette.



5) Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, cliquez et faites glisser pour remplir la rangée du bas, ne laissant qu'un seul endroit dans le coin.



6) Sélectionnez maintenant la tuile d'herbe la plus à droite dans la même rangée de la Palette.



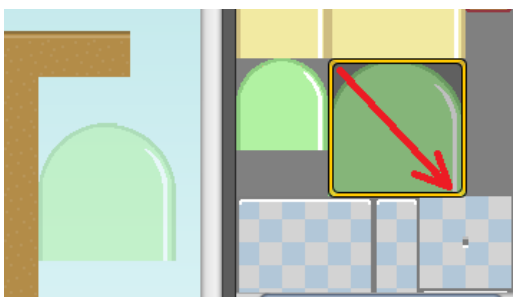
7) Placez-le dans l'emplacement vide restant de la rangée du bas de la scène.



**Conseil:** lorsque vous sélectionnez des mosaïques à placer, si vous choisissez plusieurs mosaïques à la fois dans la Palette, vous pouvez placer le groupe de mosaïques que vous avez sélectionné. Voir la capture d'écran ci-dessous.



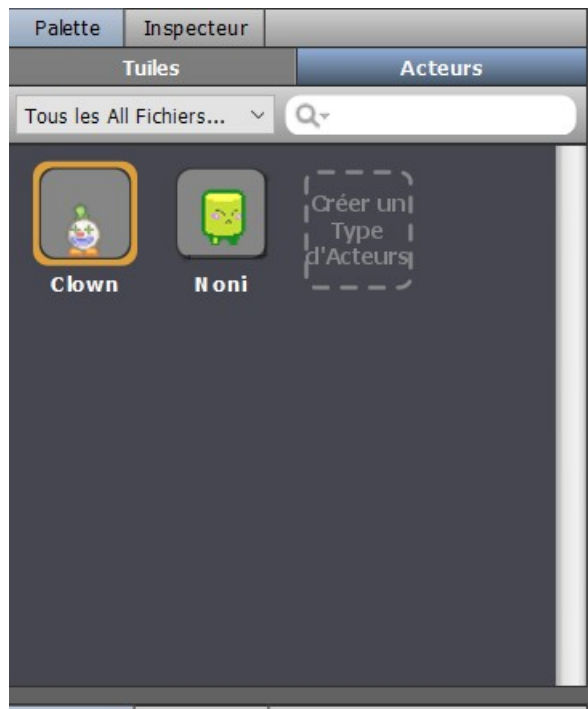
8) Vous pouvez si vous le souhaitez placer des plateformes ou des obstacles pour créer votre propre niveau : le sélecteur de tuiles permet d'ailleurs de sélectionner plusieurs d'entre elles en même temps en faisant un clic-gauche maintenu → glisser pour sélectionner une structure :



## Placer des acteurs

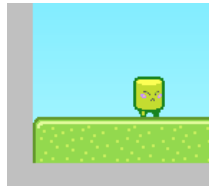
Maintenant, nous pouvons ajouter Noni et Clown à la scène.

1) Cliquez sur le bouton **Acteurs** de la Palette (situé à droite)



et sélectionnez **Noni**.

Si vous déplacez votre souris sur la scène, vous remarquerez que Noni suit le curseur. Cliquez avec le **bouton gauche** près du sol pour placer Noni dans la scène.

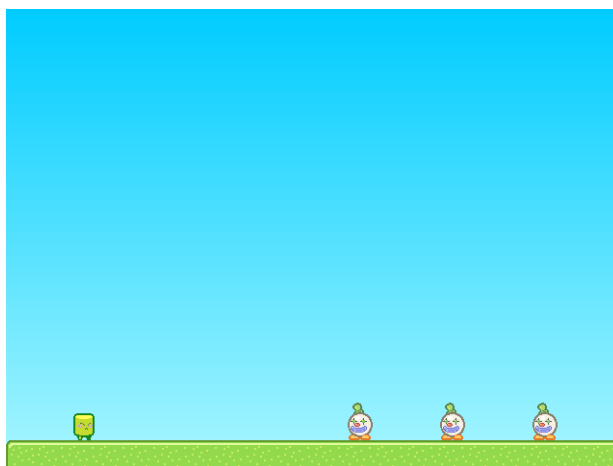


**Conseil:** si vous maintenez la **touche Maj** enfoncée, vous pouvez **accrocher l'acteur à la grille**.

2) Faites maintenant la même chose avec **Clown**. Placez-en quelques-uns dans la scène.

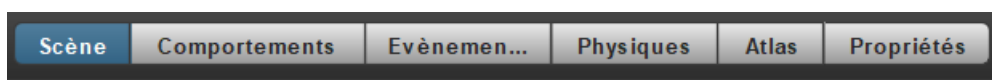
Pour info : Pour arrêter de placer des « Clown », appuyer sur la touche Echap de votre clavier et si vous désirez supprimer des « Clown », sélectionner le « Clown » concerné et appuyez sur la touche « suppr » de votre clavier.

Votre scène finale peut ressembler à ceci:

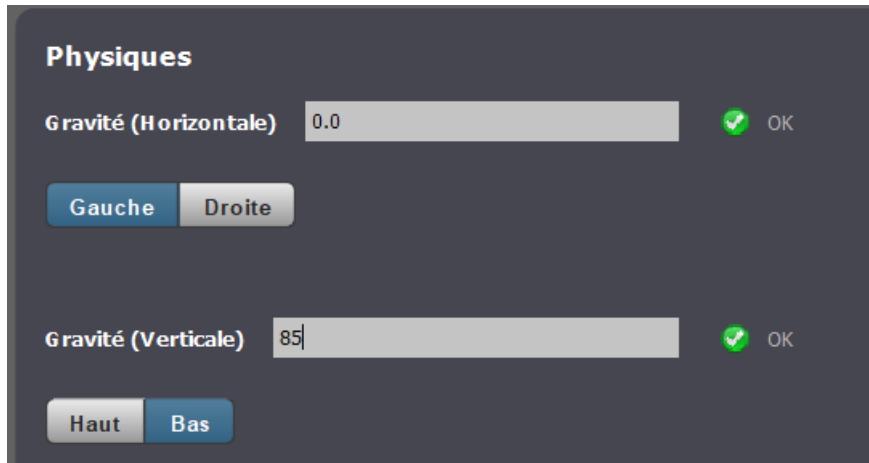


## Ajout de gravité

Maintenant, nous devons simplement nous assurer que nos acteurs tombent au sol lorsqu'ils sont dans les airs. Accédez à la page **Physique** en appuyant sur le **bouton Physique** en haut de l'éditeur.



Dans la section **Gravité verticale** , saisissez «85».



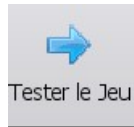
Comme vous vous en doutez, des valeurs plus élevées entraîneront une gravité plus forte et des valeurs inférieures entraîneront une gravité plus faible.



## Testez votre jeu! (Partie 4 sur 5)

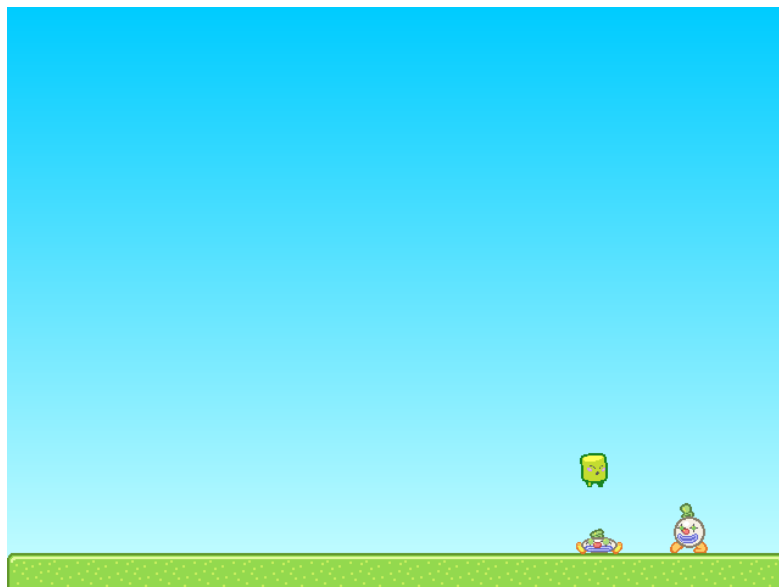
*Rappel, pensez à sauvegarder votre jeu en faisant ctrl + S, ou en faisant Fichier → Enregistrer le jeu*

Cliquez sur le bouton **Tester le jeu** dans la barre d'outils supérieure (en haut à droite) pour essayer votre jeu.



Vous devriez pouvoir marcher avec les touches fléchées gauche et droite et sauter avec «Z».

Essayez de pousser les acteurs clowns et de sauter dessus. Si vous tombez de l'écran, la scène devrait se recharger.



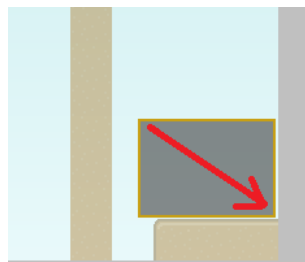
**Remarque:** vous pouvez tester rapidement votre jeu à tout moment en utilisant le raccourci clavier Ctrl-Entrée (ou Commande-Entrée sur Mac).

## Créer plusieurs niveaux (Partie 5 sur 5)

Pour créer plusieurs niveaux, commencez par créer une seconde scène en reprenant la partie 3 « créer une scène ». À la suite de quoi, revenez sur la première scène, dans l'éditeur, et sélectionnez dans les outils le carré violet qui permet d'éditer des « régions » :

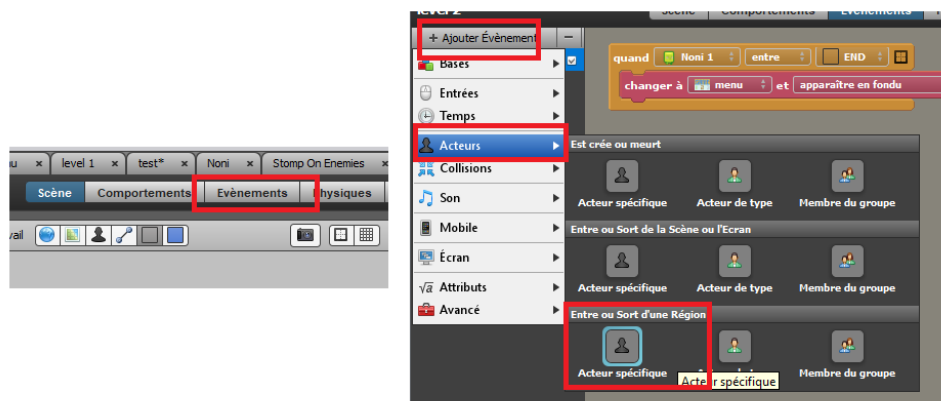


Puis dessinez une région en faisant un clic-gauche maintenu → glisser à la fin de votre niveau :



Si la région ne s'est pas sélectionnée toute seule (ses paramètres devraient s'afficher dans le panneau à droite), prendre l'outil « souris » en en à gauche et double cliquer sur la région créée pour la sélectionner. Ensuite, Lui donner un nom expliciter (par exemple « vers niveau 2 »).

Cliquer en haut sur « évènements », puis sur « Ajouter évènement » → Acteurs → sous « Entre ou sort d'une région » → « Acteur spécifique » :



Sur le cadre orange qui apparaît, cliquer sur « Acteur » → « Choisir Acteur » et cliquer sur Noni, puis sur cliquer sur « Région » → « Choisir région » et cliquer sur la région créée.

Dans le panneau de droite, cliquer sur « Scène » → Flux du Jeu, prendre le bloc « Passer à scène... » et le glisser dans le bloc orange modifié juste avant :



Cliquer sur « Scène » dans le bloc posé, puis sur « Choisir scène » et choisir votre deuxième niveau 1, appuyer sur « ok », et enfin après « Pour » taper « 1 ».

Le résultat final ressemble à ça :



Ce code signifie tout simplement « Quand le joueur arrive dans la région de fin du niveau, passer au niveau 2 ».

## Approfondir ces connaissances

Nous vous encourageons à expérimenter par vous-même et à lire le reste de Stencylpedia pour découvrir comment importer vos propres ressources, créer vos propres comportement et permettre à Stencyl de vous aider à créer vos jeux.

Nous vous recommandons de vous lancer directement dans Crash Course 2, où vous pouvez créer votre propre jeu de type Space Invaders.

## Dépannage

**Quand je tombe dans la fosse, la scène ne se recharge pas.**

Vérifier que vous avez correctement ajouté le comportement « Die in Pit and reload » (« recharger le jeu si le joueur tombe dans un trou ») à Noni, comme indiqué dans la partie 3.

**Noni à travers les clowns**

N'oubliez pas de définir le groupe de clown sur **Ennemis** .

**Je reçois une erreur Flash lors de l'exécution du jeu. L'écran est juste blanc.**

Pensez à passer le jeu en HTML5 comme indiqué dans la partie 1.

# Annexes

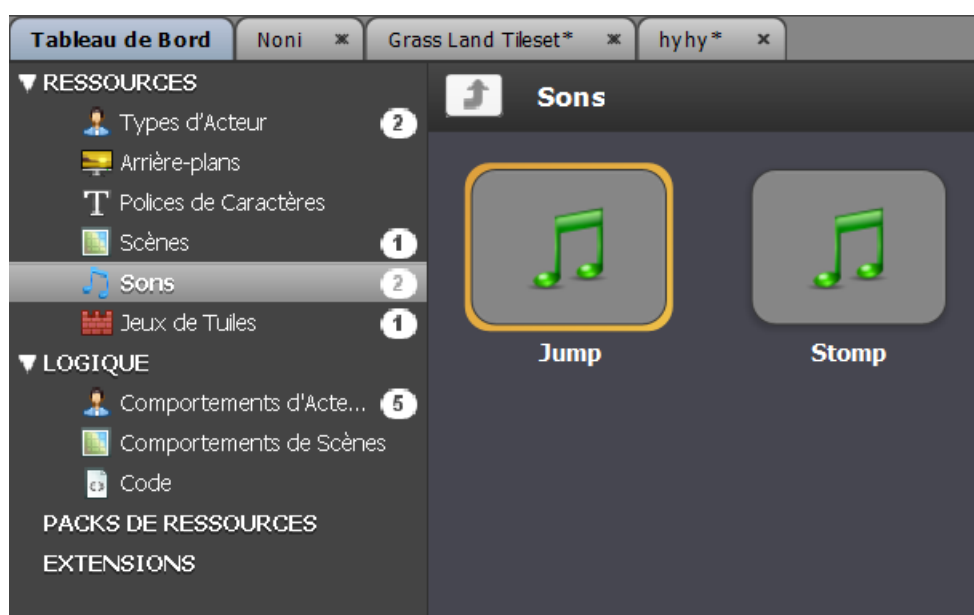
## Ajouter des sons au jeu

Stencyl tend à avoir des difficultés avec les fichiers son : il est donc recommandé de ne pas en mettre par défaut. Mais si vous souhaitez mettre des sons, voici le processus.

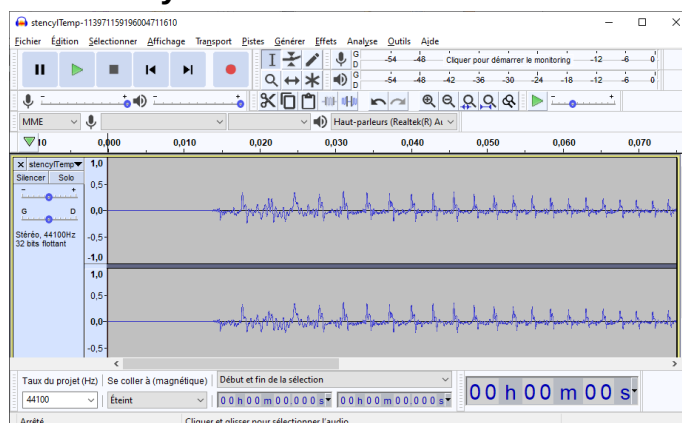
Installer le logiciel audacity pour modifier les sons : au besoin se référer au tutoriel ici <https://epn.salledesrancy.com/tutoriels-mode-demploi/traitement-audio/>

Dans Stencyl, aller dans fichier → Préférences, puis dans l'onglet éditeur sous « éditeur de son » cliquer sur « Choisir une application » et sélectionner Audacity sur le bureau : enfin, cliquer sur « Appliquer changements ».

Cliquez sur le bouton Sons dans le Tableau de bord. Deux sons sont déjà présents : Stomp et Jump.



Double-cliquez sur Jump ou Stomp pour découvrir l' **éditeur de son**. Pour chacun des sons, cliquer sur « Editer MP3 » (ou éditer OGG si c'est le mp3 qui est manquant) : le son s'ouvre alors dans **Audacity** :



Cliquer alors sur **Fichier** → **Exporter** → **Exporter en mp3** (ou **inversement en ogg** si c'est le ogg qui est manquant), **sélectionner un dossier** facile à trouver (par exemple, « Téléchargements », **nommer le fichier** avec le nom de base (exemple, « Jump »), Cliquer sur « **Enregistrer** » et enfin sur « **Valider** ». **Fermer Audacity**.

De retour dans Stencyl, cliquer sur « Importer mp3/ogg » selon lequel est manquant, et aller chercher le fichier là où vous l'avez sauvegarder.