

# Table des matières

---

À propos des auteurs .....	ix
<b>Pourquoi LÖVE ? .....</b>	<b>1</b>
1. Public visé .....	2
2. Qu'allons-nous voir dans ce livre ? .....	2
3. Sources des exemples .....	2
<b>1. Télécharger les outils .....</b>	<b>3</b>
1.1. Télécharger un éditeur de code .....	3
1.2. Télécharger LÖVE .....	3
1.3. Créer un raccourci LÖVE .....	5
1.4. Quels projets ont été réalisés avec LÖVE ? .....	6
1.5. Télécharger les ressources .....	7
1.6. Liens utiles .....	7
<b>2. Hello World! .....</b>	<b>9</b>
2.1. Créer un nouveau projet .....	9
2.2. Lancer un projet LÖVE .....	10
2.3. Les fonctions .....	11
2.4. Afficher du texte à l'écran .....	12
2.5. Le système de coordonnées de LÖVE .....	14
2.6. Les commentaires .....	14
<b>3. Configurer un projet .....</b>	<b>15</b>
3.1. Configurer la fenêtre .....	15
3.2. Autres paramètres du fichier de configuration .....	17
3.3. Augmenter la taille du texte .....	19
3.4. Utiliser une police d'écriture alternative .....	20
<b>4. Les bases du langage Lua .....</b>	<b>22</b>
4.1. Les variables .....	22
4.2. Les tableaux .....	25
4.3. Les conditions .....	26
4.4. Exercice ! .....	29
<b>5. Un peu plus loin avec Lua .....</b>	<b>30</b>
5.1. Des conditions plus complexes .....	30
5.2. Les boucles .....	32
5.3. Les fonctions .....	34

5.4. Exercice ! .....	36
<b>6. Afficher et colorer des formes .....</b>	<b>37</b>
6.1. Afficher un rectangle .....	37
6.2. Afficher un cercle .....	38
6.3. Dessiner une forme plus complexe .....	38
6.4. Colorer les formes .....	39
6.5. Faire une capture d'écran .....	40
6.6. Lisser les formes (anti-aliasing) .....	41
6.7. Exercice ! .....	41
<b>7. Gérer les entrées clavier/souris .....</b>	<b>43</b>
7.1. Gestion de la souris .....	43
7.2. Gestion du clavier .....	46
7.3. Utiliser une manette .....	50
7.4. Exercice ! .....	53
<b>8. Afficher des images .....</b>	<b>54</b>
8.1. Créer une image de fond .....	54
8.2. Afficher le personnage .....	57
8.3. Ajouter un ennemi .....	61
8.4. Exercice ! .....	62
<b>9. Déplacement du personnage et collisions.....</b>	<b>63</b>
9.1. Mise en place du mouvement .....	63
9.2. Gestion des collisions .....	66
9.3. Exercice ! .....	70
<b>10. Comprendre le tile mapping .....</b>	<b>72</b>
10.1. Définitions .....	72
10.2. Pourquoi le tile mapping ? .....	72
10.3. Comment ça fonctionne ? .....	73
10.4. Comment retranscrire cela en code ? .....	75
10.5. Afficher une tuile à partir d'un TileSet .....	76
10.6. Remplir la fenêtre de tuiles .....	79
10.7. Exercice ! .....	80
<b>11. Créer des niveaux .....</b>	<b>81</b>
11.1. Préparer les tuiles .....	81
11.2. Créer un niveau (une map) .....	82
11.3. Afficher la map .....	86
11.4. Créer d'autres niveaux... .....	88

11.5. Principe de l'éditeur de niveaux .....	89
11.6. Exercice ! .....	90
<b>12. Développer un éditeur de niveaux.....</b>	<b>91</b>
12.1. Préparation du projet .....	91
12.2. Création de la grille .....	92
12.3. Affichage du TileSet et des instructions .....	95
12.4. Gestion des clics de la souris .....	96
12.5. Création d'une liste de tuiles à dessiner .....	98
12.6. Création d'un menu et de templates .....	104
12.7. Exportation de la map .....	108
12.8. Exercice 1 .....	114
12.9. Exercice 2 .....	115
<b>13. Créer un personnage jouable .....</b>	<b>116</b>
13.1. Importer les images .....	116
13.2. Afficher le personnage .....	117
13.3. Animer le personnage .....	119
13.4. Déplacement du personnage .....	122
Jouer la bonne animation .....	123
Déplacer le personnage avec <i>flux</i> .....	125
13.5. Exercice ! .....	128
<b>14. Gérer les collisions .....</b>	<b>129</b>
14.1. Modification du chargement de la map .....	129
14.2. Détecter une collision entre le personnage et une case .....	130
14.3. Exercice ! .....	133
<b>15. Transition entre deux maps .....</b>	<b>134</b>
15.1. Modification des fichiers des maps .....	134
15.2. Transition entre deux maps .....	135
15.3. Exercice ! .....	144
<b>16. Inventaire et objet à ramasser .....</b>	<b>145</b>
16.1. Création de l'interface utilisateur .....	145
16.2. Création d'un objet à ramasser .....	147
16.3. Utiliser un objet de l'inventaire .....	150
16.4. Un menu principal .....	151
<b>17. Créer un ennemi .....</b>	<b>153</b>
17.1. Afficher un ennemi .....	153
17.2. Un ennemi qui se déplace .....	155

17.3. Détecter le personnage joueur .....	158
17.4. Exercice ! .....	161
<b>18. Tirer des projectiles .....</b>	<b>162</b>
18.1. Préparation des ressources .....	162
18.2. Préparation du fichier <i>main</i> .....	164
18.3. Tirer une flèche .....	165
18.4. Gérer les collisions .....	167
18.5. Se faire attaquer .....	168
18.6. Exercice ! .....	171
<b>19. Ajouter des finitions .....</b>	<b>172</b>
19.1. Amélioration du menu principal .....	172
19.2. Un écran de fin .....	173
19.3. Une musique de fond .....	174
19.4. Ajouter des effets sonores .....	175
19.5. Ajout d'un système de vie et de score .....	179
19.6. Exercice 1 .....	180
19.7. Exercice 2 .....	180
<b>20. Compiler et partager le jeu .....</b>	<b>181</b>
20.1. Génération d'un fichier <i>.love</i> .....	181
20.2. Création d'un exécutable .....	182
20.3. Préparer le jeu pour sa distribution .....	185
20.4. Publier son jeu .....	186
20.5. Exercice .....	190
20.6. Conclusion .....	190
<b>21. Mode multijoueur .....</b>	<b>191</b>
21.1. Préparation du projet .....	191
21.2. Préparation du client .....	194
21.3. Préparation du serveur .....	197
21.4. Test de notre projet .....	201
<b>Corrections des exercices .....</b>	<b>202</b>
1. Exercice <i>0-bases1</i> .....	202
2. Exercice <i>0-bases2</i> .....	203
3. Exercice <i>1-Planet</i> .....	203
4. Exercice <i>2-Clics</i> .....	204
5. Exercice <i>3-Clavier</i> .....	204
6. Exercice <i>4-PoissonClavier</i> .....	205
7. Exercice <i>5-Collisions</i> .....	205

8. Exercice 6-RouteTile .....	206
9. Exercices 7-Editor .....	206
10. Exercice 8-Flux .....	206
11. Exercice 9-Porte .....	207
12. Exercice 10-Menu .....	208
13. Exercice 11-Boss .....	208
14. Exercice 12-Vie .....	208
Liste des illustrations .....	210
Liste des tableaux .....	214
Index .....	215