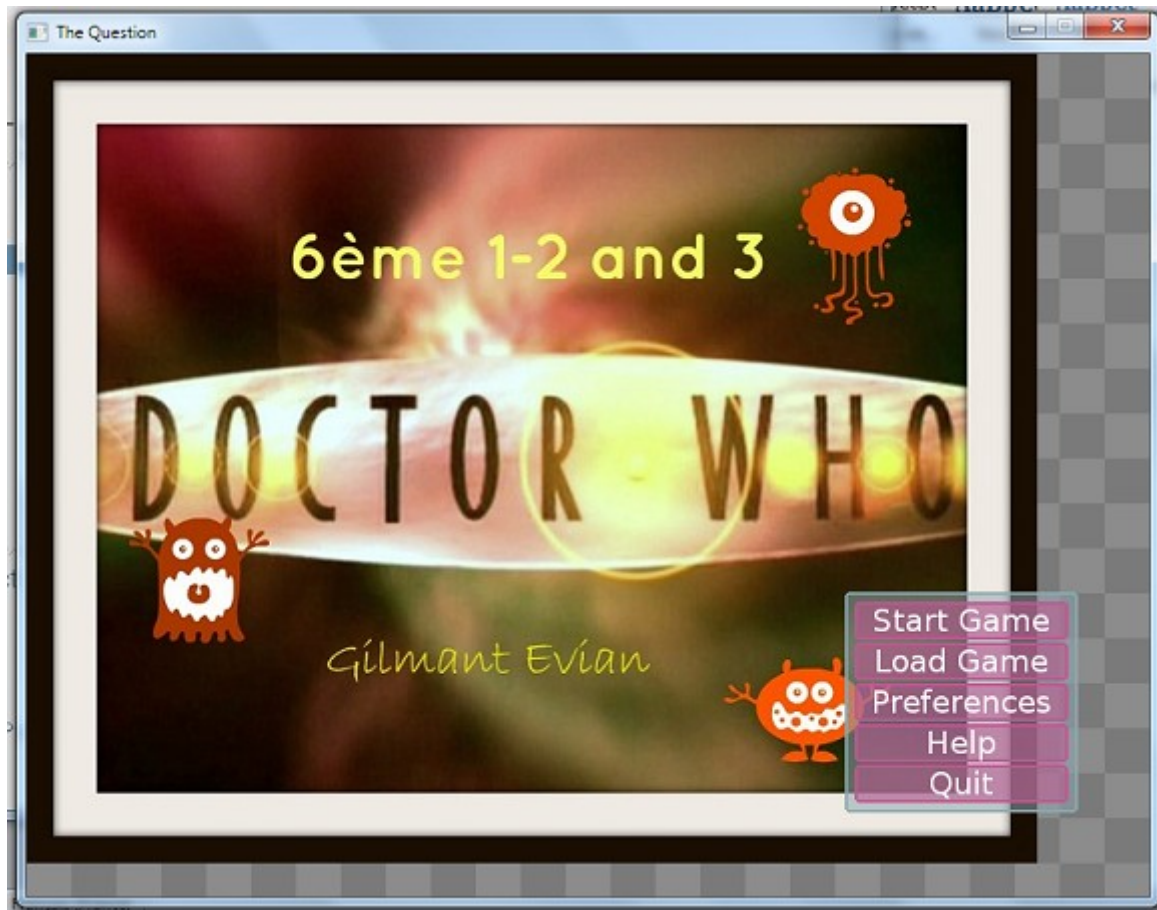

Fiche technique
Projet Doctor Who avec Ren'py :
classes de 6ème



Ren'py est un outil de création libre de Visual Novels, d'histoires illustrées interactives dans lesquelles le lecteur /joueur peut choisir des fins d'histoires, des personnages, cliquer sur ce qu'il estime être une bonne réponse etc.

Il nécessite d'écrire un script en code python mais il suffit d'une ou deux heures d'entrainement devant le tutoriel pour en comprendre le fonctionnement car la base du langage python est vraiment à la portée de tous.

Le logiciel se charge sur le site ren'py
<http://www.renpy.org/>

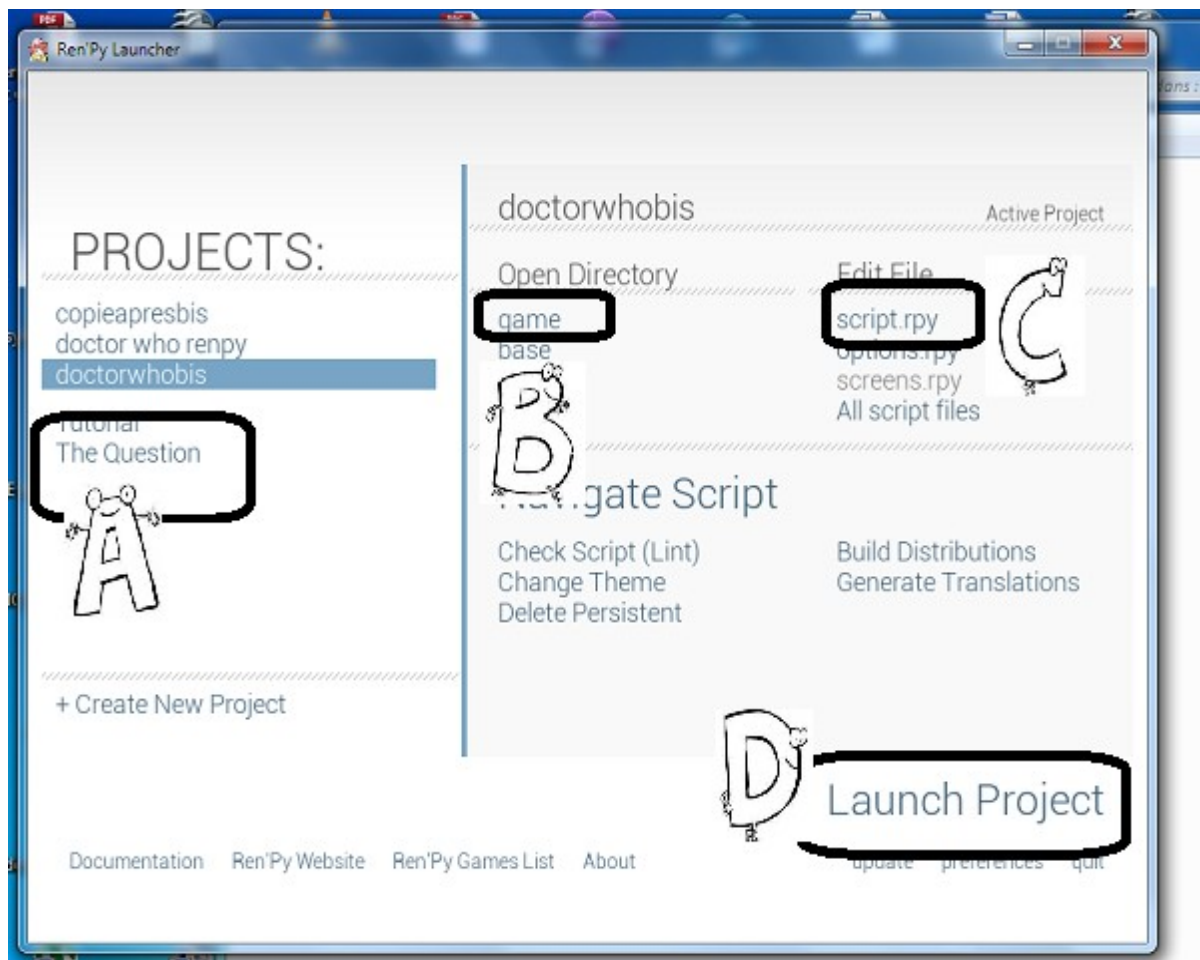
Trucs et astuces pour un codage facile

Le guide pédagogique canadien suivant est vraiment très simple et largement suffisant si vous êtes, comme moi, programmeur grand débutant (pas la peine de compulser le tutorial de ren py).

<http://renpyeducation.wordpress.com/guides/>

Petit aperçu pour débiter.....

Voici une image de l'interface ren 'py et des seules commandes dont vous avez à vous préoccuper



A: « The Question » est une histoire qui sert de démonstration mais que les programmeurs futés pourront utiliser comme 'template' pour bâtir le script de leur production en deux coups de souris (j'y reviendrai)

B: C'est le dossier « fourre tout » des éléments que vous souhaitez insérer dans votre ren'py. Vous ouvrez le dossier, vous y collez les musiques et images dont vous avez besoin, vous fermez le dossier.... et c'est tout !

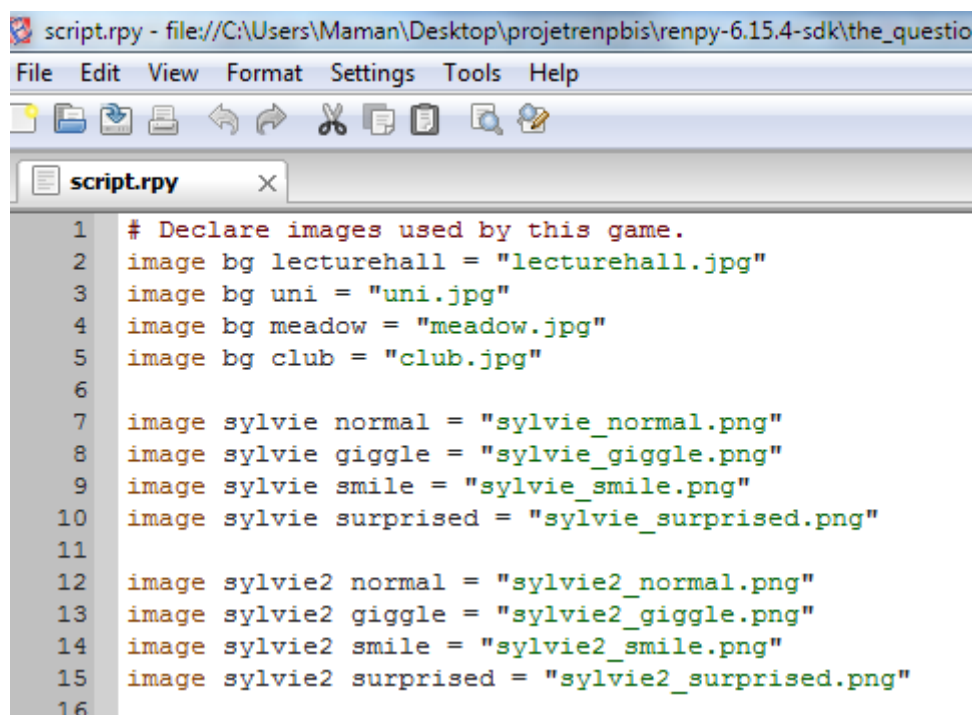
C: sert à ouvrir le script (et c'est dans ce script que vous allez écrire les productions)

D: permet de lancer le jeu

Mon astuce : se servir du script de « The Question » comme canevas!

Exemple : Avant d'écrire le texte ou les dialogues de l'histoire il faut répertorier toutes les images qui seront intégrées à l'histoire

Voici cette partie du code dans le script de « The Question »

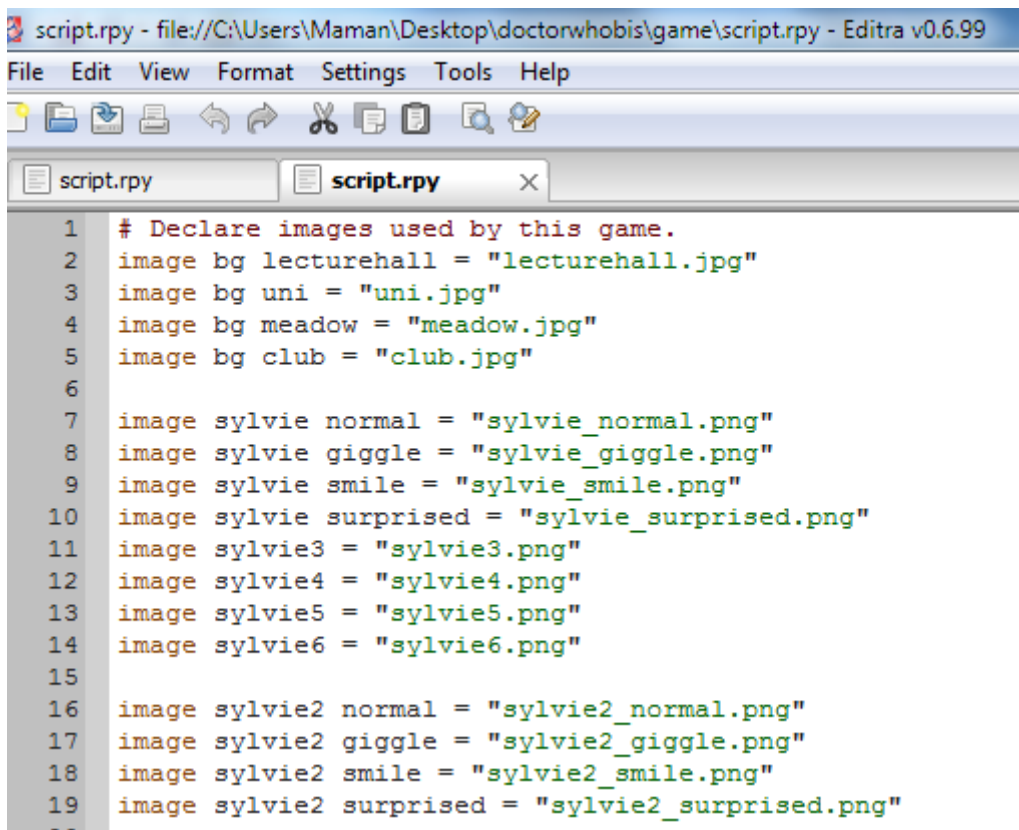


```
script.rpy - file://C:\Users\Maman\Desktop\projetrenpbis\renpy-6.15.4-sdk\the_questio
File Edit View Format Settings Tools Help
script.rpy x
1 # Declare images used by this game.
2 image bg lecturehall = "lecturehall.jpg"
3 image bg uni = "uni.jpg"
4 image bg meadow = "meadow.jpg"
5 image bg club = "club.jpg"
6
7 image sylvie normal = "sylvie_normal.png"
8 image sylvie giggle = "sylvie_giggle.png"
9 image sylvie smile = "sylvie_smile.png"
10 image sylvie surprised = "sylvie_surprised.png"
11
12 image sylvie2 normal = "sylvie2_normal.png"
13 image sylvie2 giggle = "sylvie2_giggle.png"
14 image sylvie2 smile = "sylvie2_smile.png"
15 image sylvie2 surprised = "sylvie2_surprised.png"
16
```

Je n'ai pas eu besoin de toucher à cette partie du script (j'ai simplement ajouté quelques déclarations d'images) et il m'a suffi de donner à mes images personnelles les noms de celles du script de « the question »

Ainsi j'ai nommé mon background d'intro « lecturehall.jpg », docteur who « uni.jpg », les dessins de mes élèves « sylvie_normal.jpg » ... puis j'ai mis toutes ces images dans le dossier « game »... je n'ai donc quasiment rien eu à toucher dans le code.

Voici le code de déclaration d'images de mon projet doctor Who



```
script.rpy - file://C:\Users\Maman\Desktop\doctorwhobis\game\script.rpy - Editra v0.6.99
File Edit View Format Settings Tools Help
script.rpy script.rpy x
1 # Declare images used by this game.
2 image bg lecturehall = "lecturehall.jpg"
3 image bg uni = "uni.jpg"
4 image bg meadow = "meadow.jpg"
5 image bg club = "club.jpg"
6
7 image sylvie normal = "sylvie_normal.png"
8 image sylvie giggle = "sylvie_giggle.png"
9 image sylvie smile = "sylvie_smile.png"
10 image sylvie surprised = "sylvie_surprised.png"
11 image sylvie3 = "sylvie3.png"
12 image sylvie4 = "sylvie4.png"
13 image sylvie5 = "sylvie5.png"
14 image sylvie6 = "sylvie6.png"
15
16 image sylvie2 normal = "sylvie2_normal.png"
17 image sylvie2 giggle = "sylvie2_giggle.png"
18 image sylvie2 smile = "sylvie2_smile.png"
19 image sylvie2 surprised = "sylvie2_surprised.png"
20
```

Pour les commandes il suffit de les repérer dans le script, d'en faire des copier coller et les adapter

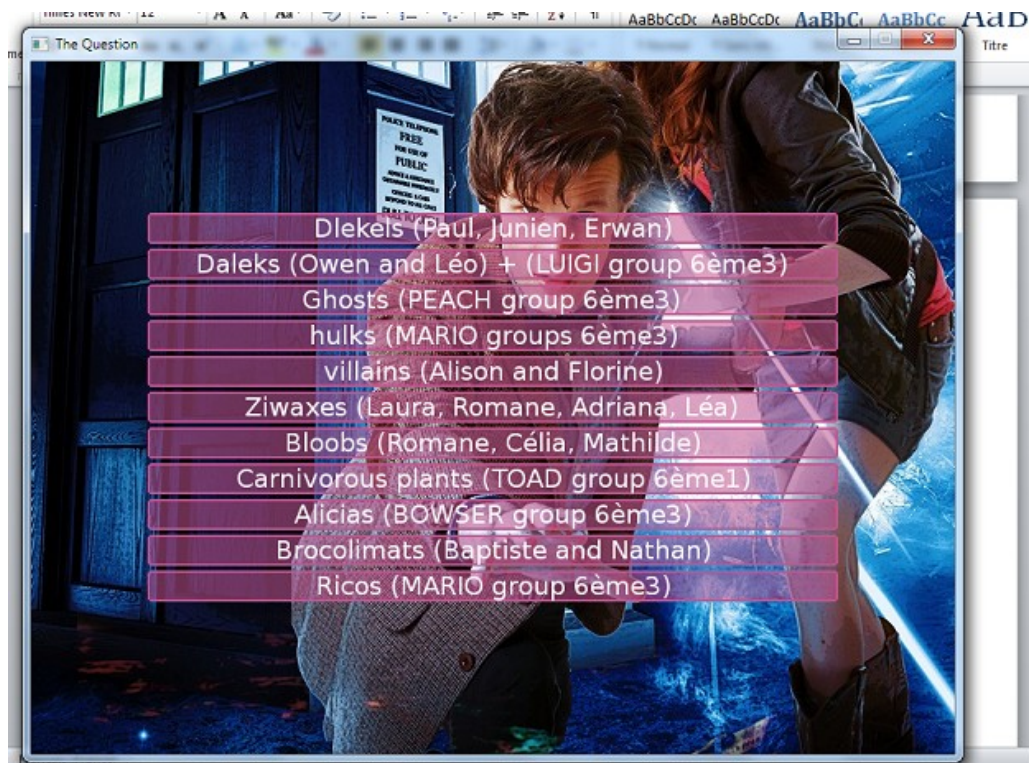
Ex : pour créer un menu : J'ai cherché la commande dans The Question

```
52 "And I decided..."
53
54 menu:
55
56     "... to ask her right away.":
57
58         jump rightaway
59
60     "... to ask her later.":
61
62         jump later
63
64
```

.... qui est devenu chez moi

```
61
62 label enemies:
63     menu:
64         "Dlekels (Paul, Junien, Erwan)":
65
66             jump dlekels
67         "Daleks (Owen and Léo) + (LUIGI group 6ème3) "
68
69             jump daleks
70
71         "Ghosts (PEACH group 6ème3) ":
72
73             jump ghosts
74
75         "hulks (MARIO groups 6ème3)":
76
77             jump hulks
78
79         "villains (Alison and Florine)":
80
81             jump villains
82
83
84
85         "Ziwaxes (Laura, Romane, Adriana, Léa) ":
86
87             jump ziwaxes
88
89         "Bloobs (Romane, Célia, Mathilde)":_
90
91             jump bloobs
92
```

Et qui donne à l'écran.....



Grand merci au copier-coller sans qui l'aventure ren'py aurait été tellement laborieuse !

Les commandes usuelles sont très simples et à la portée de tout angliciste !

Ex : pour faire apparaître l'image sylvie4 , on code.....

```
196      show sylvie4
```

Pour la faire disparaître, on code.....

```
205      hide sylvie4  
206
```

C'est presque trop facile !!

Ren 'py permet donc de créer

- des histoires écrites illustrées simples
- des histoires écrites interactives
- de véritables jeux (le jeu ipad « Phoenix Wright Ace Attorney » est forcément un cousin de ren'py, en tous cas un tel jeu pourrait être bati avec ce logiciel)
- des quiz

Ne pas oublier qu'on peut remplacer la musique par un enregistrement de EO pour raconter une histoire au fil des illustrations

N'hésitez pas à me contacter si vous avez des questions sur l'exploitation pédagogique de l'outil.

Laurence Gilmant
Collège les Rives du Léman
Evian les Bains