TUTORIAL POUR FAIRE UN BLACKJACK EN EVENT AVEC IMAGES

Voici mon nouveau tutorial. Après une longue absence je suis de retour pour vous présentez mon blackjack en event.

Prêt à jouer de l'argent. C'est parti !!!!!!

1 – Variables et interrupteurs nécessaires

Vous aurez besoin pour ça de :

- 8 variables (une pour l'argent possédées, une pour le curseur, 2 pour le choix de la couleur de la carte pour le joueur et la banque, 2 pour la carte elle-même pour le joueur et la banque et 2 pour le total du joueur et de la banque)
- 3 interrupteurs (un pour la mise à 50, un pour la mise à 100 et un pour la mise à 200)
- 12 évènements communs (possibilité de le faire en un seul. J'expliquerais à la fin du tuto)

2 – Images nécessaires

Pour ça facile je fourni tout.

3 – Règle du jeu

Cette règle n'est pas la règle ultime du blackjack mais celle qui servira au tuto.

1- Choisir sa mise.
2- Une carte joueur et une carte banque seront retournées. La banque aura une deuxième carte en réserve.
3- Soit on décide de continuer ou de s'arrêter.

3.1 – Si on continu on retourne encore une carte joueur et banque.

3.2 – Si on s'arrête c'est celui qui a le score le plus élevé qui gagne si il n'a pas dépassé 21.

4 – Le joueur gagne si :

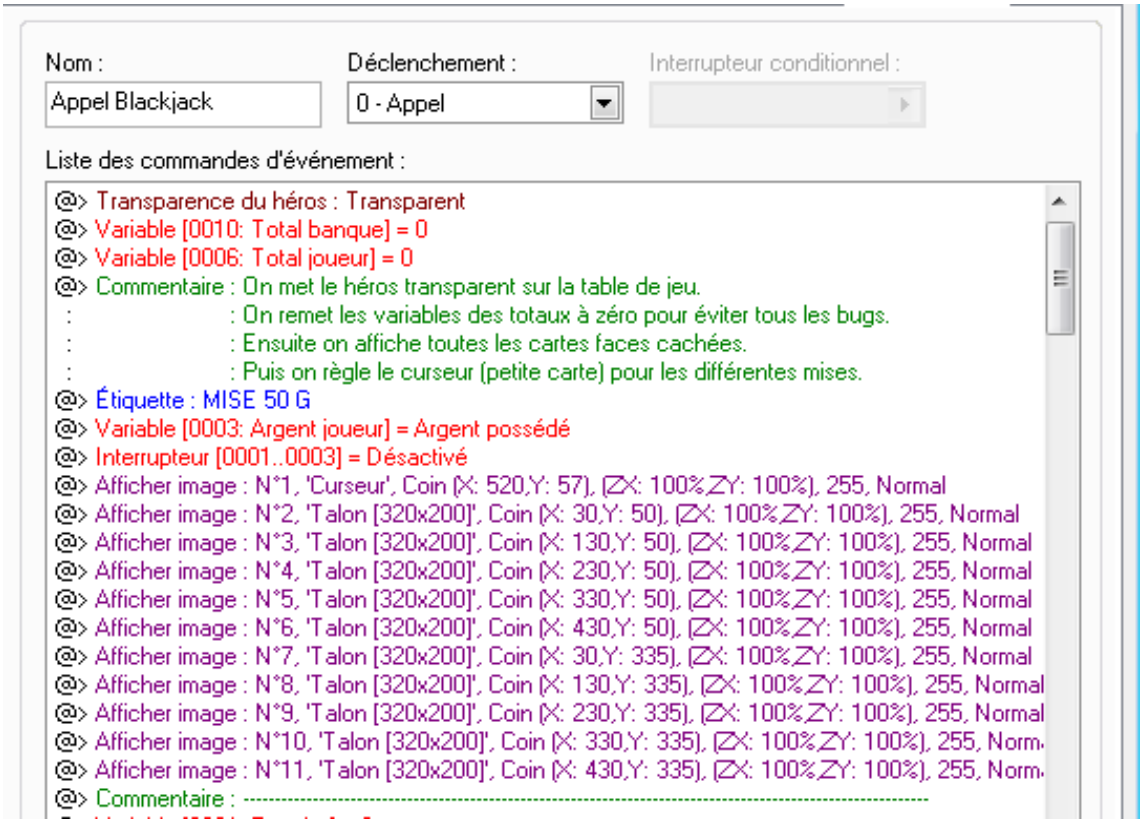
- Son score est plus élevé que la banque
- La banque dépasse 21

5 – Le banque gagne si :

- Son score est plus élevé que le joueur
- Le joueur dépasse 21
- Si la banque et le joueur sont à égalité.

4 – Préparation

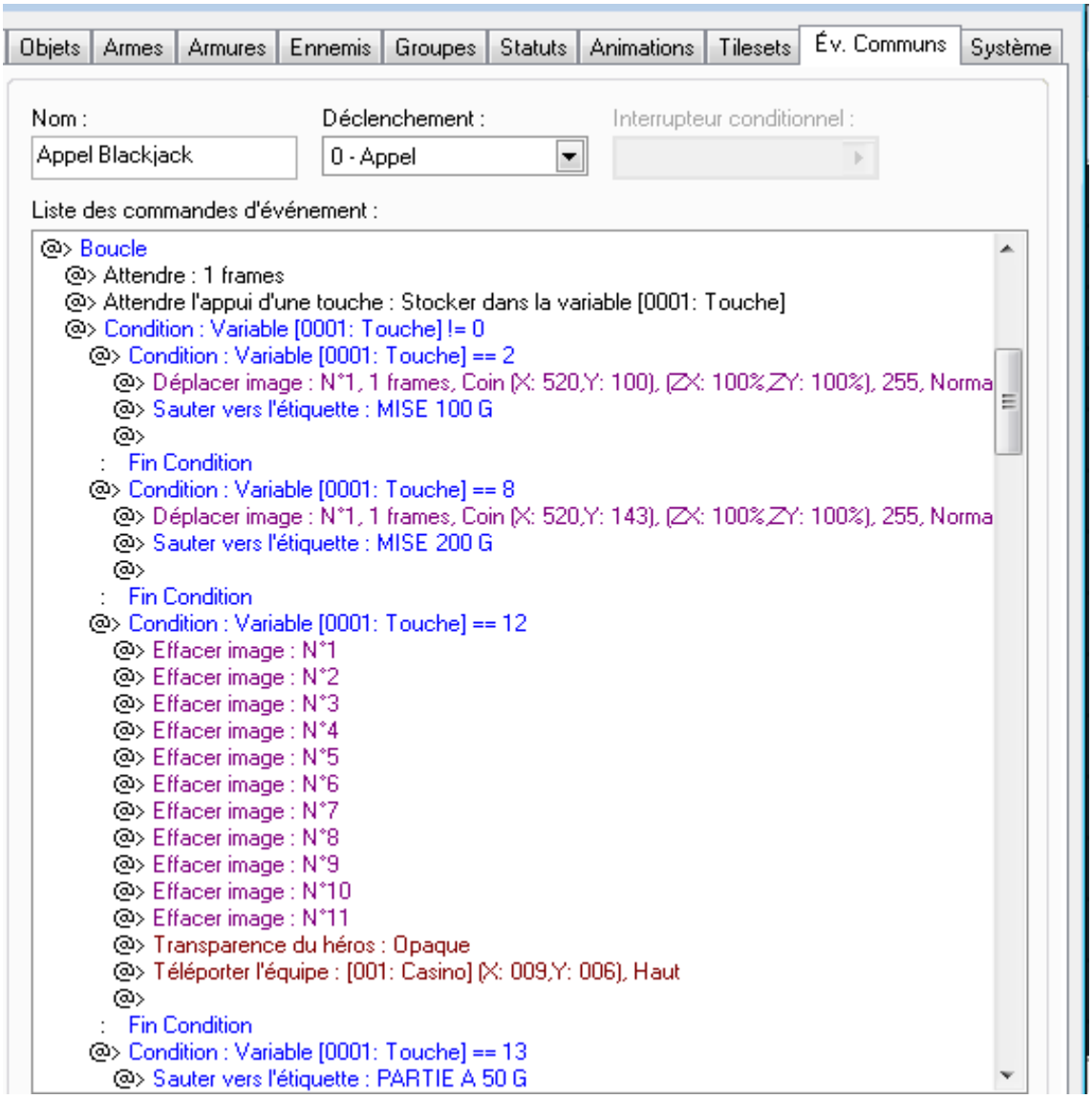
- Gestion d'image pour débuter la partie.



Explication : Le héros sera transparent. Les variables des totaux sont remis à zéro. Une variable donnera l'argent possédé.

Une étiquette pour la boucle. On désactive les interrupteurs de mise puis on affiche les images des cartes retournées.

- Choix de la mise



Explication : Comme pour un écran titre en évent ou le tuto de mon phs on gère le curseur.

Une variable (touche) qui stocke l'appui. Si c'est 2 le curseur descend etc….

Nom : Appel Blackjack

Déclenchement : 0 - Appel

Interrupteur conditionnel :

Liste des commandes d'événement :

```
@> Étiquette : PARTIE A 50 G
@> Condition : Variable [0003: Argent joueur] >= 50
   @> Interrupteur [0001: Mise 50 G] = Activé
   @> Argent : - 50
   @> Afficher image : N°2, 'Dos de carte [320x200]', Coin (X: 30,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255,
   @> Effacer image : N°1
   @> Événement commun : Banque tour 1 (carte 2)
   @> Événement commun : Joueur tour 1 (carte 1)
   @>
 :  Sinon
   @> Message : Tu n'as pas assez.
   @> Effacer image : N°1
   @> Effacer image : N°2
   @> Effacer image : N°3
   @> Effacer image : N°4
   @> Effacer image : N°5
   @> Effacer image : N°6
   @> Effacer image : N°7
   @> Effacer image : N°8
   @> Effacer image : N°9
   @> Effacer image : N°10
   @> Effacer image : N°11
   @> Transparence du héros : Opaque
   @> Téléporter l'équipe : [001: Casino] (X: 009,Y: 006), Haut
   @>
 :  Fin Condition
@> Étiquette : PARTIE A 100 G
@> Condition : Variable [0003: Argent joueur] >= 100
   @> Interrupteur [0002: Mise 100 G] = Activé
   @> Argent : - 100
   @> Afficher image : N°2, 'Dos de carte [320x200]', Coin (X: 30,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255,
   @> Effacer image : N°1
```

Explication : on vérifie si l'argent est possédé. Ensuite on active l'interrupteur de mise pour le gain (voir plus loin). On retire l'argent nécessaire. Sinon le joueur ne joue pas

Touts les évènements seront identiques. Seule la condition de mise changera.

5 – Premier tour

Banque :

Liste des commandes d'événement :

```
@> Variable [0008: Choix couleur carte banque] = Valeur aléatoire entre 1 et 4
@> Variable [0009: Carte banque] = Valeur aléatoire entre 1 et 13
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
  @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 1
    @> Condition : Variable [0010: Total banque] < 10
      @> Afficher image : N°3, 'As de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%),
      @> Variable [0010: Total banque] += 1
      @>
    : Sinon
      @> Afficher image : N°3, 'As de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%),
      @> Variable [0010: Total banque] += 10
      @>
    : Fin Condition
    @>
  : Fin Condition
  @> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
    @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 2
      @> Afficher image : N°3, 'Deux de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100
      @> Variable [0010: Total banque] += 2
      @>
    : Fin Condition
    @>
  : Fin Condition
  @> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
    @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 3
      @> Afficher image : N°3, 'Trois de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100
      @> Variable [0010: Total banque] += 3
      @>
    : Fin Condition
    @>
  : Fin Condition
  @> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
```

Banque tour 1 (carte 2) | 0 - Appel

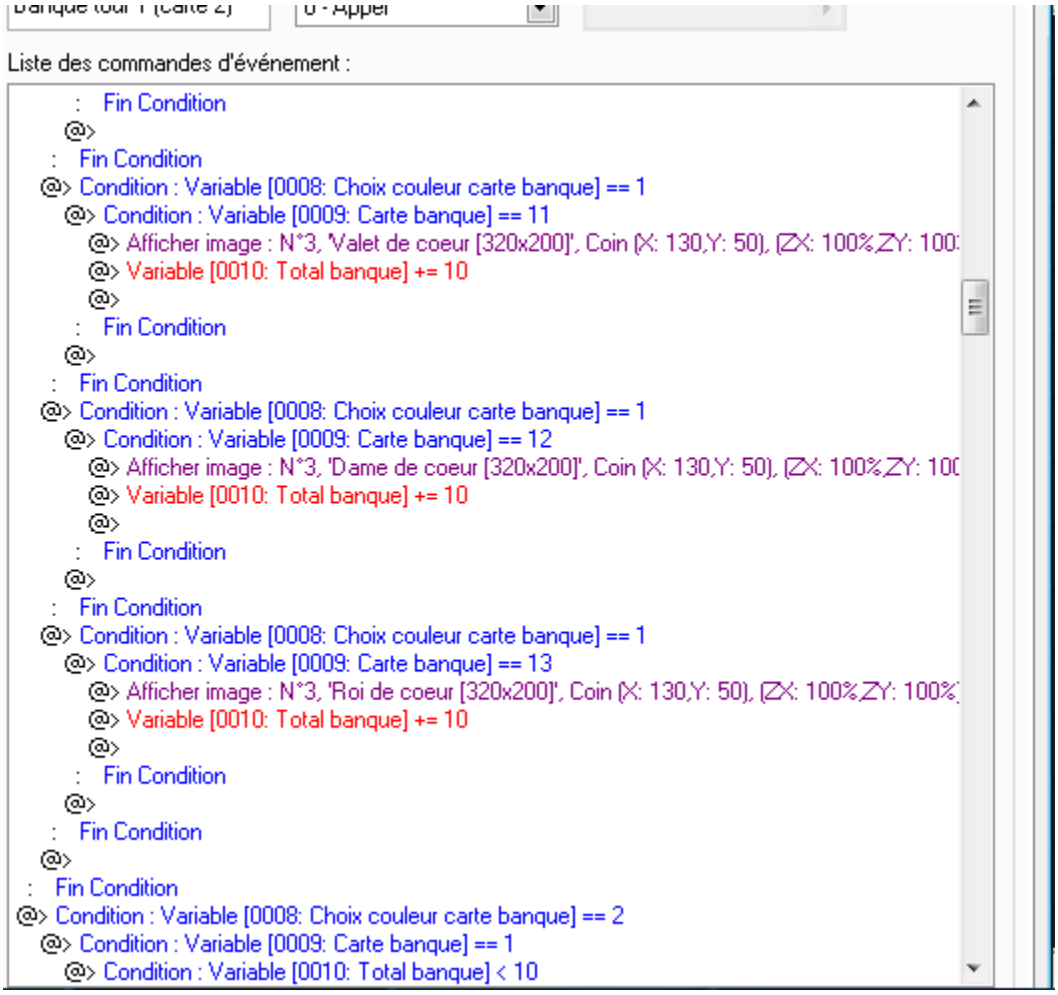
Liste des commandes d'événement :

```
@> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 3
   @> Afficher image : N°3, 'Trois de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100
   @> Variable [0010: Total banque] += 3
   @>
 :  Fin Condition
@>
:  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
   @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 4
      @> Afficher image : N°3, 'Quatre de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 10
      @> Variable [0010: Total banque] += 4
      @>
    :  Fin Condition
   @>
 :  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
   @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 5
      @> Afficher image : N°3, 'Cinq de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%
      @> Variable [0010: Total banque] += 5
      @>
    :  Fin Condition
   @>
 :  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
   @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 6
      @> Afficher image : N°3, 'Six de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%)
      @> Variable [0010: Total banque] += 6
      @>
    :  Fin Condition
   @>
 :  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
```

Banque tour 1 (carte 2) | 0 - Appel

Liste des commandes d'événement :

```
  :  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
  @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 7
    @> Afficher image : N°3, 'Sept de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100
    @> Variable [0010: Total banque] += 7
    @>
   :  Fin Condition
  @>
 :  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
  @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 8
    @> Afficher image : N°3, 'Huit de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%
    @> Variable [0010: Total banque] += 8
    @>
   :  Fin Condition
  @>
 :  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
  @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 9
    @> Afficher image : N°3, 'Neuf de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100
    @> Variable [0010: Total banque] += 9
    @>
   :  Fin Condition
  @>
 :  Fin Condition
@> Condition : Variable [0008: Choix couleur carte banque] == 1
  @> Condition : Variable [0009: Carte banque] == 10
    @> Afficher image : N°3, 'Dix de coeur [320x200]', Coin (X: 130,Y: 50), (ZX: 100%,ZY: 100%)
    @> Variable [0010: Total banque] += 10
    @>
   :  Fin Condition
  @>
```



Explication : Tout sera quasiment pareil a partir de maintenant que se soit pour le joueur ou pour la banque. Seuls les variables changeront et on ajoutera quelques trucs dans le joueur.

Pas compris ? Je m’explique :

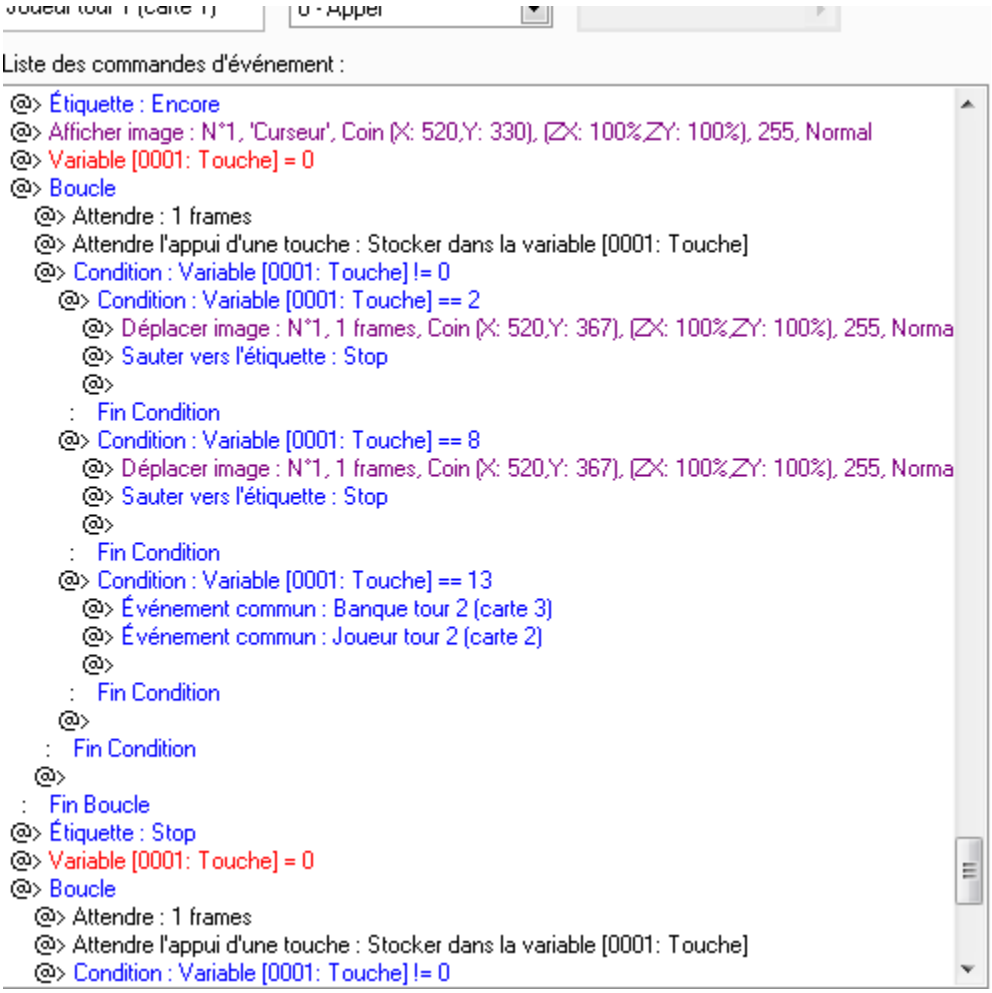
Si le choix couleur carte banque égal 1 se sera du cœur (2 pour carreaux, 3 pour pique et 4 pour trèfle). Cette variable changera pour le joueur.

Si la variable carte banque égal 1 alors se sera un as et en fonction de son score elle choisira si la valeur sera 1 ou 10 (pour le joueur c’est vous qui décidez).

Si la variable égal 2 alors se sera un deux et ainsi de suite (11 égal valet, 12 égal dame et 13 égal roi).

Ensuite la variable score ajoutera le montant de la carte. Pour les cartes à visage se sera 10.

Pour le joueur vous faites la même chose mais les variables correspondront au joueur. Vous ajoutez juste ça à la fin :



```
@> Condition : Variable [0001: Touche] == 2
  @> Déplacer image : N°1, 1 frames, Coin (X: 520,Y: 330), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255, Norma
  @> Sauter vers l'étiquette : Encore
  @>
 : Fin Condition
@> Condition : Variable [0001: Touche] == 8
  @> Déplacer image : N°1, 1 frames, Coin (X: 520,Y: 330), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255, Norma
  @> Sauter vers l'étiquette : Encore
  @>
 : Fin Condition
@> Condition : Variable [0001: Touche] == 13
  @> Événement commun : Banque annulation
  @>
 : Fin Condition
@>
: Fin Condition
@>
: Fin Boucle
@>
```

Explication : Cette partie se trouve à la fin de chaque commande joueur. Elle permet de choisir de continuer ou pas. Si on ne continu pas la carte réserve de la banque se retourne dans l'évènement « banque annulation » (dans le cas de plusieurs évènements).

Si on choisi de continuer on lance le tour 2 banque et joueur (toujours en plusieurs évènements).

6 – Les autres tours (2, 3,4 et 5)

A partir de maintenant les évènements seront les mêmes. Seules les coordonnées des images changeront. Voir la démo pour mieux comprendre.

7 – Fin de partie

Banque annulation | 0 - Appel

Liste des commandes d'événement :

```
@> Variable [0001: Touche] = 0
@> Condition : Interrupteur [0001: Mise 50 G] == Activé
  @> Boucle
    @> Attendre : 1 frames
    @> Attendre l'appui d'une touche : Stocker dans la variable [0001: Touche]
    @> Condition : Variable [0001: Touche] != 0
      @> Condition : Variable [0001: Touche] == 13
        @> Condition : Variable [0010: Total banque] > 21
          @> Argent : + 100
          @> Afficher image : N°12, 'Victoire', Coin (X: 0,Y: 0), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255, Normal
          @> Animation : [], [Artifice]
          @> Animation : [], [Artifice]
          @> Animation : [], [Artifice]
          @> Animation : [], [Artifice]
          @> Animation : [], [Artifice]
          @> Animation : [], [Artifice]
          @> Attendre : 50 frames
          @> Effacer image : N°1
          @> Effacer image : N°2
          @> Effacer image : N°3
          @> Effacer image : N°4
          @> Effacer image : N°5
          @> Effacer image : N°6
          @> Effacer image : N°7
          @> Effacer image : N°8
          @> Effacer image : N°9
          @> Effacer image : N°10
          @> Effacer image : N°11
          @> Effacer image : N°12
          @> Transparence du héros : Opaque
          @> Téléporter l'équipe : [001: Casino] (X: 009,Y: 006), Haut
          @>
```

Banque annulation | 0 - Appel

Liste des commandes d'événement :

```
:  Sinon
 @> Condition : Variable [0010: Total banque] > Variable [0006: Total joueur]
   @> Afficher image : N°12, 'Défaite', Coin (X: 0,Y: 0), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255, Norm
   @> Attendre : 50 frames
   @> Effacer image : N°1
   @> Effacer image : N°2
   @> Effacer image : N°3
   @> Effacer image : N°4
   @> Effacer image : N°5
   @> Effacer image : N°6
   @> Effacer image : N°7
   @> Effacer image : N°8
   @> Effacer image : N°9
   @> Effacer image : N°10
   @> Effacer image : N°11
   @> Effacer image : N°12
   @> Transparence du héros : Opaque
   @> Téléporter l'équipe : [001: Casino] (X: 009,Y: 006), Haut
   @>
 :  Sinon
   @> Condition : Variable [0006: Total joueur] > Variable [0010: Total banque]
     @> Argent : + 100
     @> Afficher image : N°12, 'Victoire', Coin (X: 0,Y: 0), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255, N
     @> Animation : [], [Artifice]
     @> Animation : [], [Artifice]
     @> Animation : [], [Artifice]
     @> Animation : [], [Artifice]
     @> Animation : [], [Artifice]
     @> Animation : [], [Artifice]
     @> Attendre : 50 frames
     @> Effacer image : N°1
     @> Effacer image : N°2
```

Banque annulation | 0 - Appel

Liste des commandes d'événement :

```
@> Effacer image : N°3
@> Effacer image : N°4
@> Effacer image : N°5
@> Effacer image : N°6
@> Effacer image : N°7
@> Effacer image : N°8
@> Effacer image : N°9
@> Effacer image : N°10
@> Effacer image : N°11
@> Effacer image : N°12
@> Transparence du héros : Opaque
@> Téléporter l'équipe : [001: Casino] (X: 009,Y: 006), Haut
@>
: Sinon
@> Condition : Variable [0010: Total banque] == 21
  @> Afficher image : N°12, 'Défaite', Coin (X: 0,Y: 0), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255,
  @> Attendre : 50 frames
  @> Effacer image : N°1
  @> Effacer image : N°2
  @> Effacer image : N°3
  @> Effacer image : N°4
  @> Effacer image : N°5
  @> Effacer image : N°6
  @> Effacer image : N°7
  @> Effacer image : N°8
  @> Effacer image : N°9
  @> Effacer image : N°10
  @> Effacer image : N°11
  @> Effacer image : N°12
  @> Transparence du héros : Opaque
  @> Téléporter l'équipe : [001: Casino] (X: 009,Y: 006), Haut
  @>
```

Banque annulation | 0 - Appel

Liste des commandes d'événement :

```
                : Fin Condition
               @>
              : Fin Condition
             @>
            : Fin Condition
           @>
          : Fin Condition
         @> Condition : Variable [0006: Total joueur] == Variable [0010: Total banque]
           @> Afficher image : N°12, 'Défaite', Coin (X: 0,Y: 0), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255, Normal
           @> Attendre : 50 frames
           @> Effacer image : N°1
           @> Effacer image : N°2
           @> Effacer image : N°3
           @> Effacer image : N°4
           @> Effacer image : N°5
           @> Effacer image : N°6
           @> Effacer image : N°7
           @> Effacer image : N°8
           @> Effacer image : N°9
           @> Effacer image : N°10
           @> Effacer image : N°11
           @> Effacer image : N°12
           @> Transparence du héros : Opaque
           @> Téléporter l'équipe : [001: Casino] (X: 009,Y: 006), Haut
           @>
          : Sinon
           @> Condition : Variable [0006: Total joueur] > 21
             @> Afficher image : N°12, 'Défaite', Coin (X: 0,Y: 0), (ZX: 100%,ZY: 100%), 255, Norm
             @> Attendre : 50 frames
             @> Effacer image : N°1
             @> Effacer image : N°2
             @> Effacer image : N°3
```

Banque annulation | 0 - Appel

Liste des commandes d'événement :

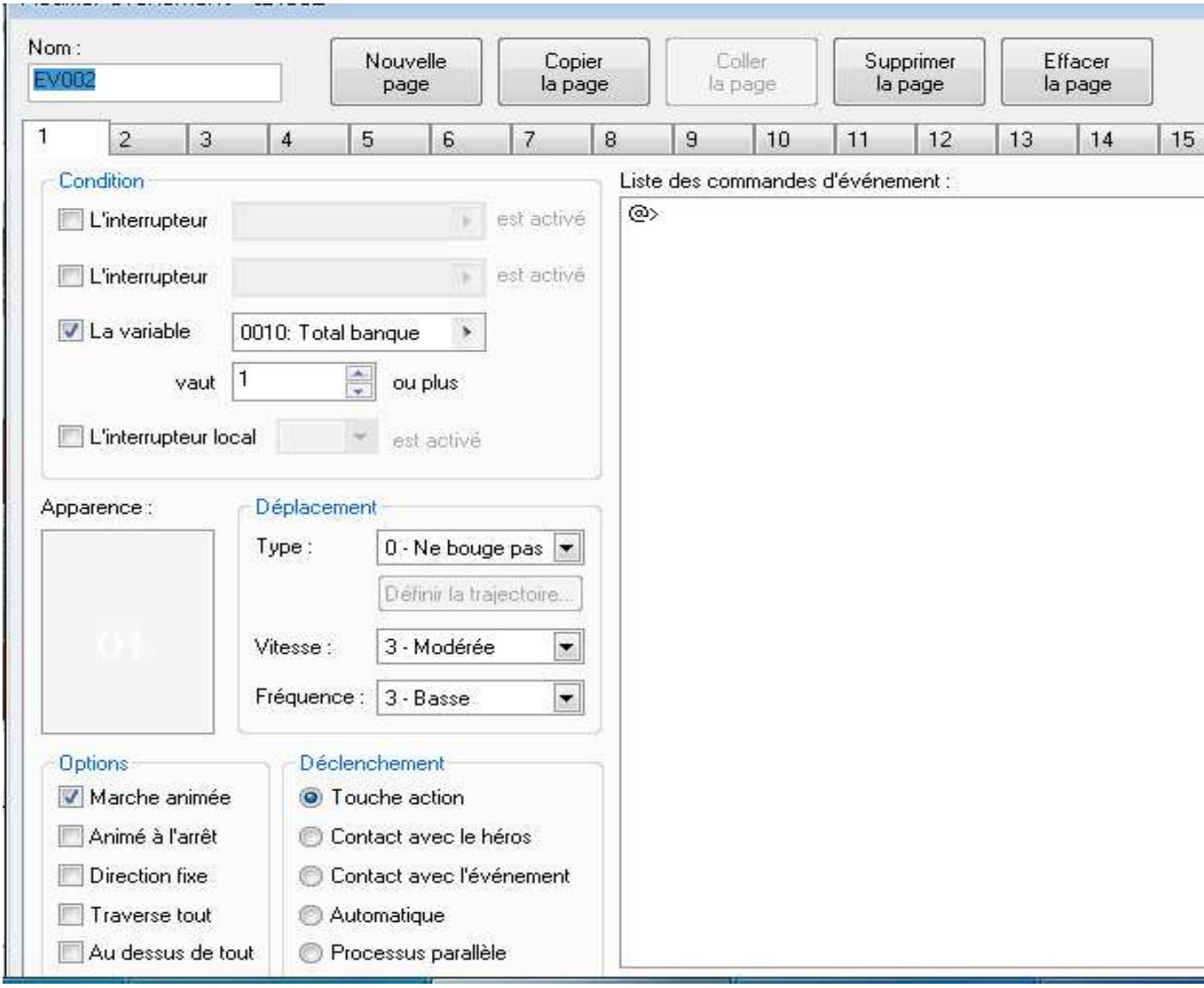
```
@> Effacer image : N°3
@> Effacer image : N°4
@> Effacer image : N°5
@> Effacer image : N°6
@> Effacer image : N°7
@> Effacer image : N°8
@> Effacer image : N°9
@> Effacer image : N°10
@> Effacer image : N°11
@> Effacer image : N°12
@> Transparence du héros : Opaque
@> Téléporter l'équipe : [001: Casino] (X: 009,Y: 006), Haut
@>
: Fin Condition
@>
: Fin Condition
@>
: Fin Condition
@>
: Fin Condition
@>
: Fin Boucle
@>
: Fin Condition
@> Condition : Interrupteur [0002: Mise 100 G] == Activé
@> Boucle
@> Attendre : 1 frames
@> Attendre l'appui d'une touche : Stocker dans la variable [0001: Touche]
@> Condition : Variable [0001: Touche] != 0
@> Condition : Variable [0001: Touche] == 13
@> Condition : Variable [0010: Total banque] > 21
@> Argent : + 200
```

Explication : On met la condition de la mise puis on vérifie si c'est la banque ou le joueur qui gagne (voir démo pour explication en commentaires).

On fera la même chose pour toutes les mises pour gérer les différents gains.

8 – Affichage score

Rien de plus simple. Un tileset de chiffre allant à un peu plus de 21 (30 dans la démo).



Explication : Si la variable égal 1 on affiche 1 etc….

9 – Jouer

Ici rien de plus simple. BON JEU.