Comment faire la gestion des visibles/invisibles lorsqu'on basculer du jeu vers les pages « théorie » et vice-versa en utilisant les « envoyer à tous »

Dans un premier temps, il faudra se créer une variable pour chacun des objets à récupérer. Par exemple, si j'ai 6 objets à récupérer, ça pourrait ressembler à ceci:



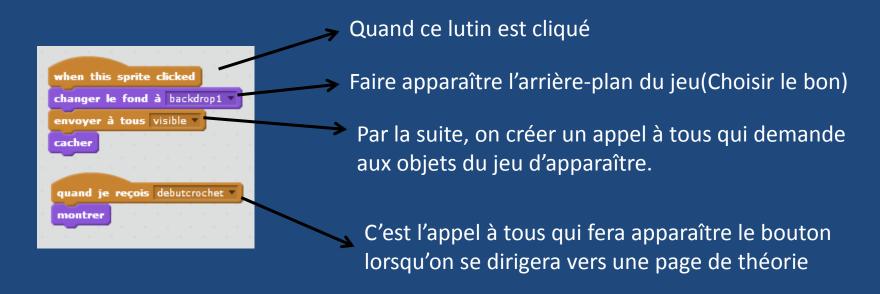
Le but de ces variables est d'enregistrer si ces objets ont été récupérés ou non. Par défaut, on donnera la valeur de « 0 » à chacune de ces variables. On ajoutera donc les lignes suivantes dans le bloc « quand je reçois débutjeu » créé précédemment. (dans gestion des corridors)



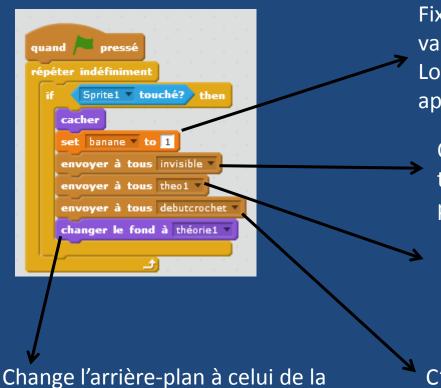
La deuxième étape sera de se créer un nouveau bouton qui permettra de revenir au jeu lorsqu'on sera dans les pages « théorie ». Dans mon jeu « démo », j'ai choisi le bouton suivant:



Ce bouton sera invisible par défaut et apparaîtra seulement lorsqu'une page théorie apparaîtra. Voici le code à construire dans ce lutin:



La troisième étape sera d'aller mettre un code dans **chacun** des objets à récupérer. À chaque fois qu'un objet est récupéré, le jeu se transporte dans un page « théorie ». Il faudra donc aller modifier le bloc de script réaliser précédemment(contact avec les objets). On ajoutera d'abord 5 lignes afin que le script ressemble à ceci:



page théorie 1.

Fixe la valeur de la variable banane à 1. La valeur 1 indique que l'objet est récupéré. Lorsqu'un objet est récupéré, il ne devrait plus apparaître pour la suite du jeu.

On créer un message à tous qui demandera à tous les objets de devenir invisible pour faire place à la page théorie.

Ce message à tous fera parler le personnage principal selon la page où l'utilisateur se dirige.(voir plus loin la page « message pour théorie »)

C'est l'appel à tous qui fait apparaître le crochet de la page précédente

*****Il faudra placer ce code dans chacun des objets à récupérés en l'adaptant pour chacun des objets. (Suite de la page précédente)

Il ne reste plus qu'à ajouter les deux blocs suivants à l'intérieur du même objet. Ce sont ces deux blocs qui feront apparaître ou disparaître chacun des objets au besoin.



*****Il faudra placer ce code dans chacun des objets à récupérés en l'adaptant pour chacun des objets

Message pour théorie

Le but de cette quatrième étape est de faire dire au personnage principal un message différent à l'utilisateur lorsqu'il arrive sur chaque page de théorie. Il suffit d'ajouter le script suivant dans le personnage principal:

```
quand je reçois theo1 v

dire joindre Bravo joindre prénom ! Voici à ta 1e page d'info. pendant 2 secondes

dire Quand tu auras terminé ta lecture, clique sur le crochet pour retourner au jeu pendant 4 secondes

quand je reçois theo2 v

dire joindre Bravo joindre prénom ! Voici à ta 2e page d'info. pendant 2 secondes

quand je reçois theo3 v

dire joindre Bravo joindre prénom ! Voici à ta 3e page d'info. pendant 2 secondes
```

Si vous avez dix page de théorie, vous aurez dix blocs comme ceux-ci.