

#000

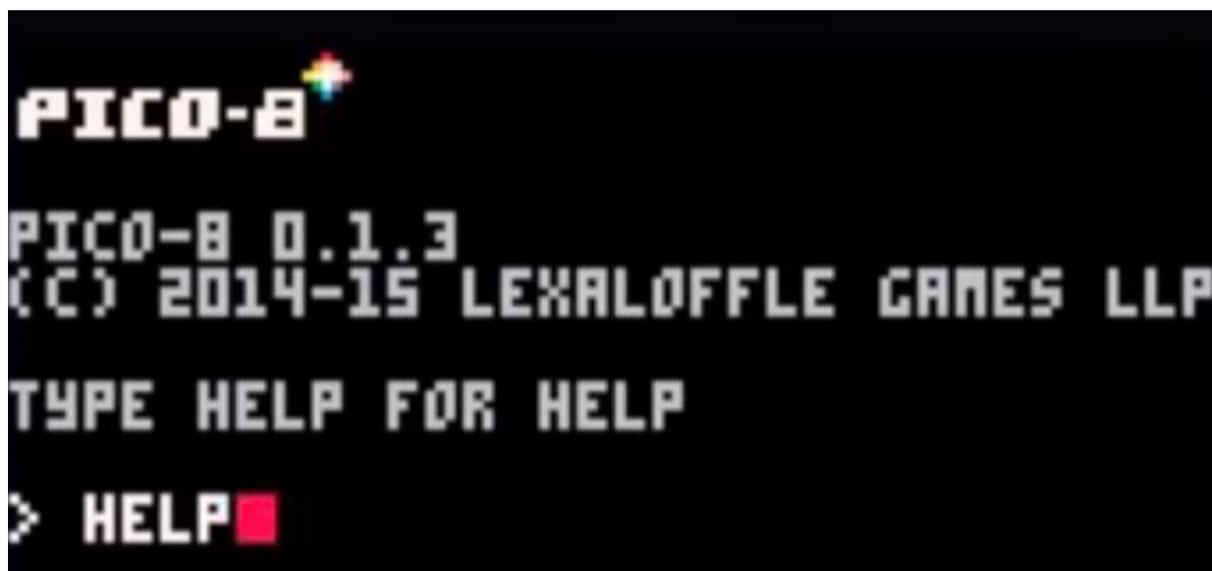
Usuellement, les consoles de jeu sont des équipements raccordés à la télévision (ou à un moniteur) dans lesquels des programmes de jeu sont insérés (sous forme de cartouches et de cédéroms). Des manettes (de jeu) connectées à la console permettent de jouer (en interagissant avec le programme).

PICO-8 est une console virtuelle de jeu. Il s'agit en réalité d'un programme à exécuter sous Linux, OSX ou Windows qui simule le comportement d'une console.

Caractéristiques

Affichage	128x128 pixels, 16 couleurs
Taille de la cartouche	32Kio
Son	Puce « blerps » 4 canaux audio
Langage	Lua
Sprites / Tuiles	128 sprites 8x8 pixels
Carte	128x32 emplacements (de tuile)
Contrôleur	2 manettes 6 boutons (ex. 4 directions, 2 tirs)

Les cartouches de jeu sont fournies sous forme de fichiers dotés des extensions .p8 (texte) ou .p8.png (cartouche avec étiquette).



Suite au lancement de PICO-8 (sous Linux, OSX, Windows), l'invite de commandes « > » apparaît. La première commande à utiliser est « HELP » (AIDE) à faire suivre d'une pression sur la touche [Entrée] pour valider la saisie.

```

TYPE HELP FOR HELP

> HELP

COMMANDS

LOAD <FILENAME>      SAVE <FILENAME>
RUN                  RESUME
SHUTDOWN            REBOOT
INSTALL_DEMOS       DIR
CD <DIRNAME>        MKDIR <DIRNAME>
CD ..               TO GO UP A DIRECTORY

ALT+ENTER TO TOGGLE FULLSCREEN
ALT+F4 OR COMMAND-Q TO FASTQUIT

SEE PICO8.TXT FOR MORE INFO
OR VISIT: WWW.PICO-8.COM

> INSTALL_DEMOS

```

Les principales instructions de l'invite de commandes ainsi que l'emplacement de la documentation (fichier pico8.txt et site <http://www.pico-8.com>) sont listées à l'écran.

- **INSTALL_DEMOS** crée le dossier DEMOS comprenant un ensemble de cartouches de démonstration dans le répertoire des cartouches¹.

¹ Windows: C:/Users/<votre nom>/AppData/Roaming/pico-8/carts (ou %APPDATA%/pico-8/carts)
 OSX: /Users/<votre nom>/Library/Application Support/pico-8/carts
 Linux: ~/.lexaloffle/pico-8/carts

```
ALT+ENTER TO TOGGLE FULLSCREEN
ALT+F4 OR COMMAND-Q TO FASTQUIT

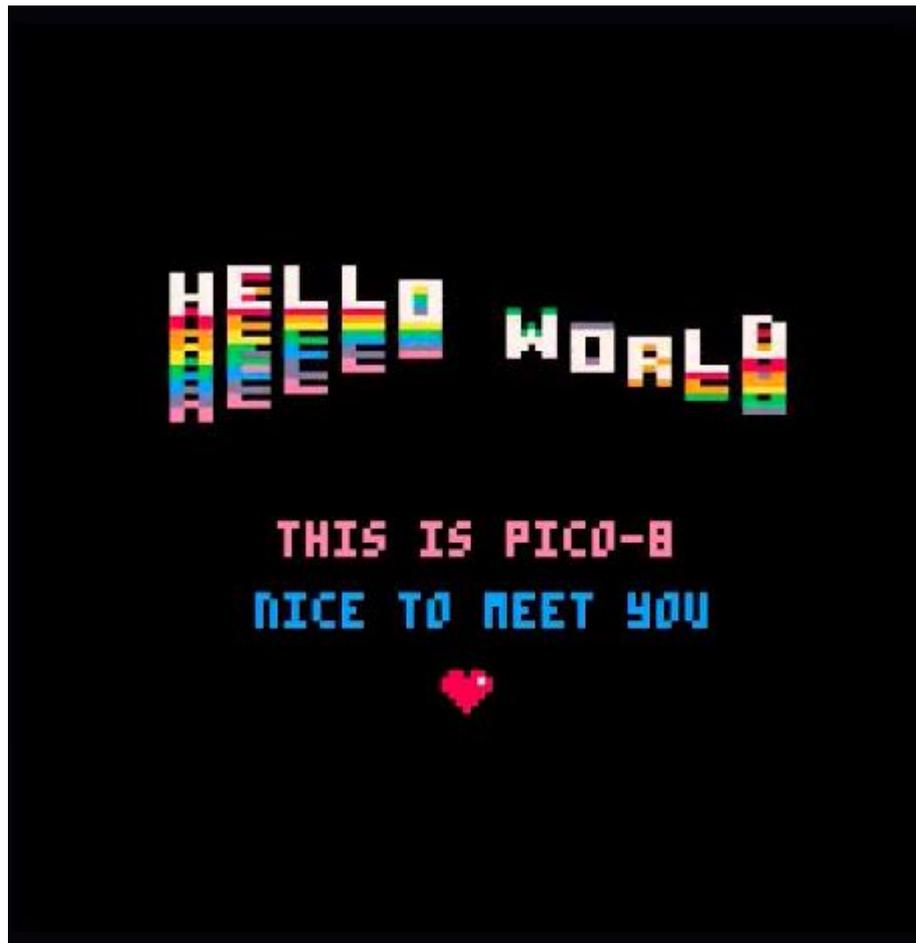
SEE PICO8.TXT FOR MORE INFO
OR VISIT: WWW.PICO-8.COM

> INSTALL_DEMOS
INSTALLING DEMO CARTS TO /DEMOS/
API.P8
COLLIDE.P8
CAST.P8
DRIPPY.P8
JELPI.P8
MANDEL.P8
BUTTERFLY.P8
STOMPY.P8
WOO.P8
HELLO.P8
> CD DEMOS
/DEMOS/
> DIR
```

- **CD DEMOS** permet de se placer dans le dossier DEMOS.
- **DIR** affiche la liste des cartouches disponibles dans le dossier.

```
BUTTERFLY.PB
STOMPY.PB
WOO.PB
HELLO.PB
> CD DEMOS
/Demos/
> DIR
DIRECTORY: /Demos/
API.PB
BUTTERFLY.PB
CAST.PB
COLLIDE.PB
DRIPPY.PB
HELLO.PB
JELPI.PB
MANDEL.PB
STOMPY.PB
WOO.PB
> LOAD HELLO
LOADED HELLO.PB (423 CHARS)
> RUN ■
```

- **LOAD HELLO** charge la cartouche *Hello*.
- **RUN** provoque l'exécution de la cartouche.



La combinaison de touches **[Alt]-[Entrée]** permet de basculer l'affichage en plein écran et de revenir au mode fenêtré.

La touche **[Echap.]** interrompt l'exécution et affiche l'invite de commande (pour charger une nouvelle cartouche par exemple).



A partir de l'invite, une nouvelle pression sur [Echap.] donne accès à l'environnement de développement. Ce dernier comporte 5 onglets (voir ci-après).

- L'éditeur de code



```

-- HELLO WORLD
-- BY ZEP

T = 0

MUSIC(0)

FUNCTION _UPDATE()
  T += 1
END

FUNCTION _DRAW()
  CLS()

  FOR I=1,11 DO
    FOR JO=0,7 DO
      J = 7-JO
      COL = 7+J
      TX = T * TXU - TXU
    
```

Lua est le langage utilisé pour programmer sur pico-8. La syntaxe et la sémantique sont celles de la version 5 de Lua (voir <https://fr.wikipedia.org/wiki/Lua>). Un ensemble restreint de la bibliothèque d'instructions « standard » de Lua est disponible au sein de pico-8. Il est complété par des fonctions spécifiques à la plate-forme liées à la gestion du son de l'image et des boutons de la « manette ».

- L'éditeur de sprites/tuiles



- L'éditeur de carte (assemblage de tuiles)



- L'éditeur d'effets sonores/musicaux



- L'éditeur de musiques

