

Bienvenue dans votre bibliothèque

Dans Story Games de Roblox, des mots manquent et le joueur doit trouver lesquels ! Codez votre propre jeu à histoire grâce à ce projet d'une heure en utilisant les outils gratuits de codage et de conception de Roblox. Démontrez que vous savez coder pour gagner des badges et des objets exclusifs pour votre avatar.

Visionnez la vidéo ci-dessous pour voir la bibliothèque dans laquelle vous travaillerez et le jeu en action.

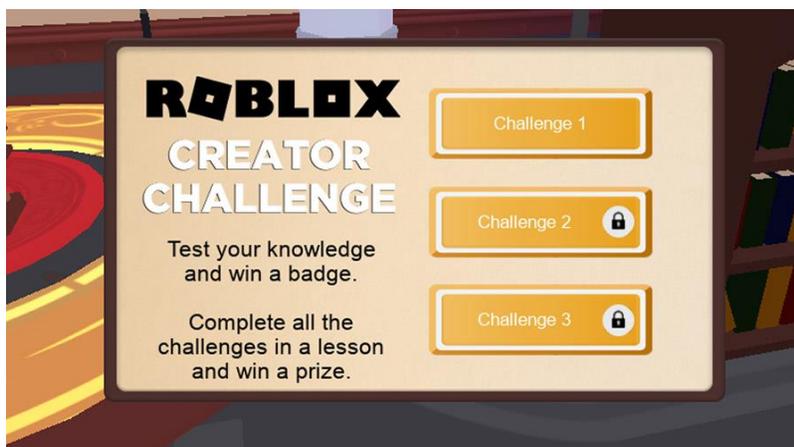


Votre parcours de codage

Vous allez créer votre propre jeu d'histoire en suivant trois leçons différentes. Chaque leçon contiendra des instructions pour vous apprendre à coder votre jeu du début à la fin.

 <p>1re leçon Créer les variables</p>	 <p>2e leçon Obtenir les réponses du joueur</p>	 <p>3e leçon Raconter l'histoire</p>
---	--	--

Après avoir terminé une leçon, vous aurez la possibilité de remporter des prix en jouant à un quiz sur Roblox. Une fois le prix obtenu, revenez et continuez avec la leçon suivante.



Préparer Roblox Studio

Roblox Studio sert à concevoir chaque jeu que vous voyez sur Roblox. Si Roblox Studio est déjà installé, connectez-vous et cliquez sur le bouton Suivant au bas de cette page.

1. Téléchargez et installez Roblox Studio.

[TÉLÉCHARGER ROBLOX STUDIO](#)

1. Une fois l'installation terminée, faites un double-clic sur l'icône créée sur le bureau (Windows), ou cliquez sur l'icône du Dock (Mac).
2. À l'écran de connexion, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Roblox, puis cliquez sur Log In.

Créer un nouveau compte

Si vous êtes nouveau sur Roblox, [cliquez ici](#) pour créer un compte.

N'oubliez pas ces conseils qui vous aideront à assurer la protection de votre compte :

- **Ne donnez jamais votre mot de passe**, même à un ami dans la vraie vie.
- **Utilisez un mot de passe difficile à deviner** – Si votre nom d'utilisateur est « bloxcool », n'utilisez **pas** « bloxcool123 » en tant que mot de passe.
- **Les employés de Roblox ne vous demanderont jamais votre mot de passe** – Signalez toute personne qui vous le demande au moyen de la fonction [Signaler un comportement abusif](#).

- **Les Robux gratuits n'existent pas** – Ne faites jamais confiance aux joueurs ou sites qui prétendent avoir une méthode secrète pour obtenir des Robux gratuits !

Pour plus de conseils, veuillez consulter l'article [Gardez votre compte en toute sécurité](#).

Écrire l'histoire

Avant de coder, écrivez l'histoire sur laquelle s'appuiera votre jeu. Elle peut raconter tout ce que vous souhaitez.

- Sur papier ou dans un éditeur de texte, rédigez un paragraphe d'introduction de deux ou trois lignes. Voici quelques idées d'histoires pour commencer :
 - Les vacances de rêve de votre meilleur ami
 - Ce qu'un sorcier mange au petit déjeuner
 - Un superhéros qui fait ses courses

Exemple d'histoire

Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier Nia. Chaque matin, le sorcier aime manger un énorme bol de feuilles avec du lézard rôti au thym.

Créer des marqueurs

Pour créer un jeu de mots à partir de l'histoire, supprimez des mots de celle-ci et utilisez des marqueurs pour les remplacer. Dans le jeu, le joueur devra répondre à des questions pour remplacer les marqueurs. Commencez avec la première phrase.

1. Sélectionnez un mot que le joueur devra remplacer, comme un nom, une action ou nom commun.

Sélectionner un mot
Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier Nia.

2. Remplacez le mot avec un marqueur indiquant le type de mot que vous demandez au joueur de trouver.

Mot d'origine	Mot marqueur
<i>Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier Nia.</i>	<i>Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier name.</i>

3. Comme il est possible que vous demandiez au joueur de retrouver plus d'un mot, numérotez le marqueur.

Marqueur final
Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier name1.

L'histoire est désormais prête à être transformée en code !

Ouvrir le modèle

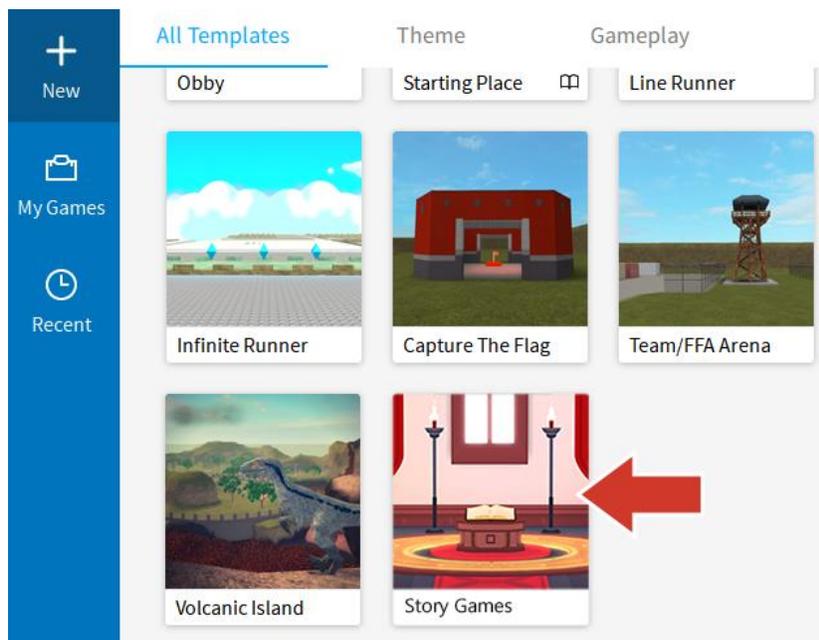
Le jeu sera créé à partir de **Roblox Studio**. Ce logiciel gratuit permet de publier instantanément des jeux sur iPhone, Android, Xbox Live, PC, Mac et appareils de RV.

1. **Ouvrez Roblox Studio** en faisant un double-clic sur l'icône bleue créée sur le bureau (Windows) ou en cliquant sur l'icône du Dock (Mac).
2. À l'écran de connexion, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Roblox, puis cliquez sur **Log In**.

Ouverture du modèle

Roblox Studio comprend un modèle **Story Games** qui dispose de tout ce dont vous avez besoin pour faire fonctionner le jeu, sauf le code de votre histoire. Les modèles sont des mondes préconçus que vous pouvez utiliser en tant que base pour vos propres jeux.

- Cliquez une fois sur le modèle **Story Games**.



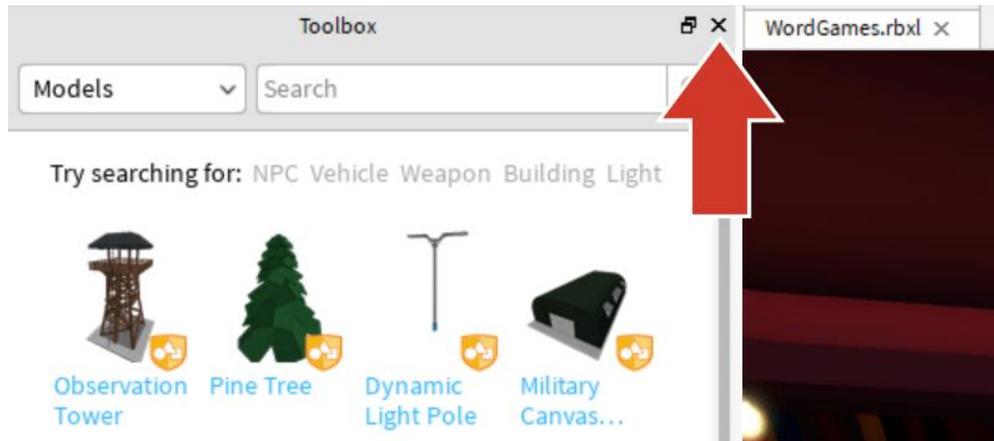
Vous ne voyez pas les modèles ?

Dans ce cas, cliquez sur **New** → **All Templates**.

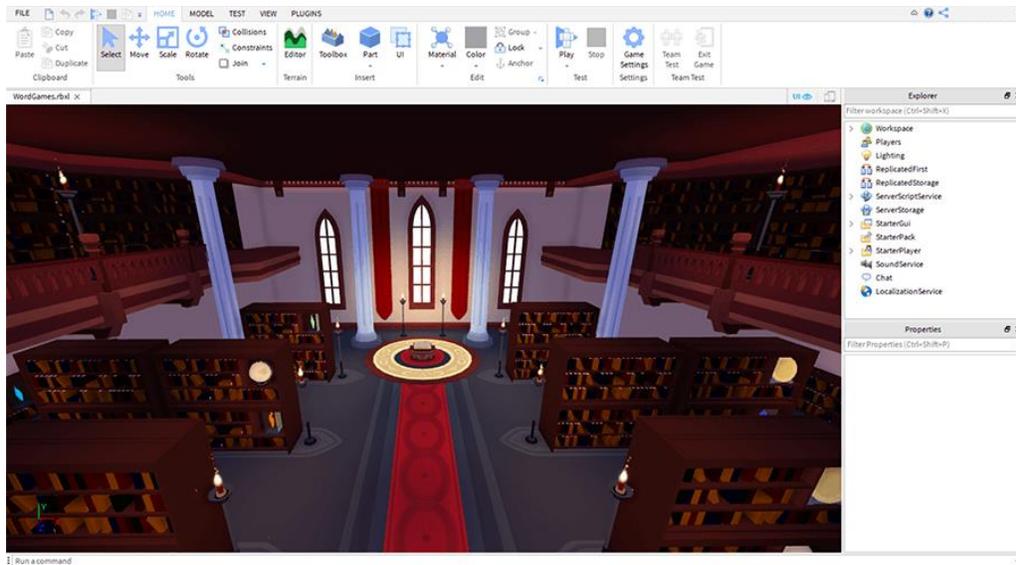
Fermer les fenêtres supplémentaires

La première fois que vous lancez Roblox Studio, des fenêtres supplémentaires dont vous n'avez pas besoin pour le moment peuvent s'ouvrir. Les fermer vous permettra d'avoir plus de place pour voir clairement ce que vous faites.

1. Cliquez sur le x pour fermer toutes les fenêtres sur le côté **gauche** de Studio. Si vous ne voyez rien à fermer, passez à l'étape suivante.



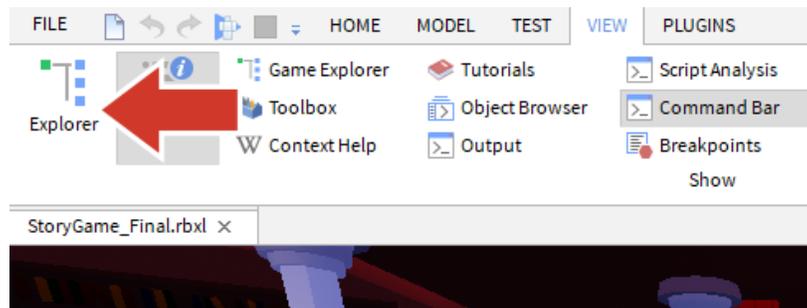
2. Laissez ouverte la fenêtre Explorer à droite. Studio ressemblera alors à l'image ci-dessous.



Si vous ne voyez pas la fenêtre Explorer

Si la fenêtre Explorer n'est pas visible :

1. Sélectionnez l'onglet **View**.
2. Cliquez sur l'icône **Explorer** tout à gauche.



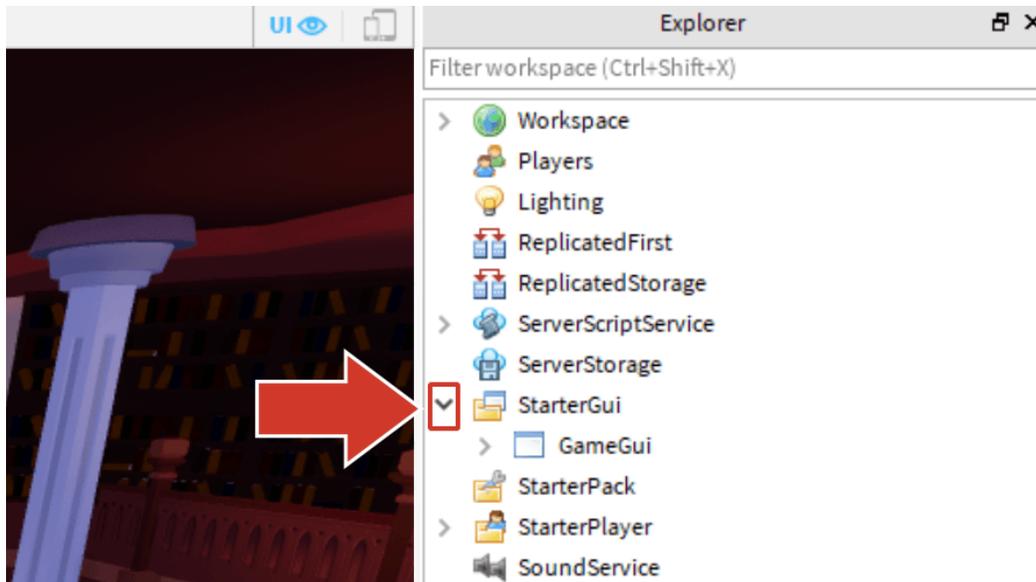
Ouvrir le script

Dans Roblox, le code est saisi dans des **scripts** au moyen du langage de codage **Lua**. Les jeux disposent souvent de scripts distincts pour chaque chose que le jeu doit faire.

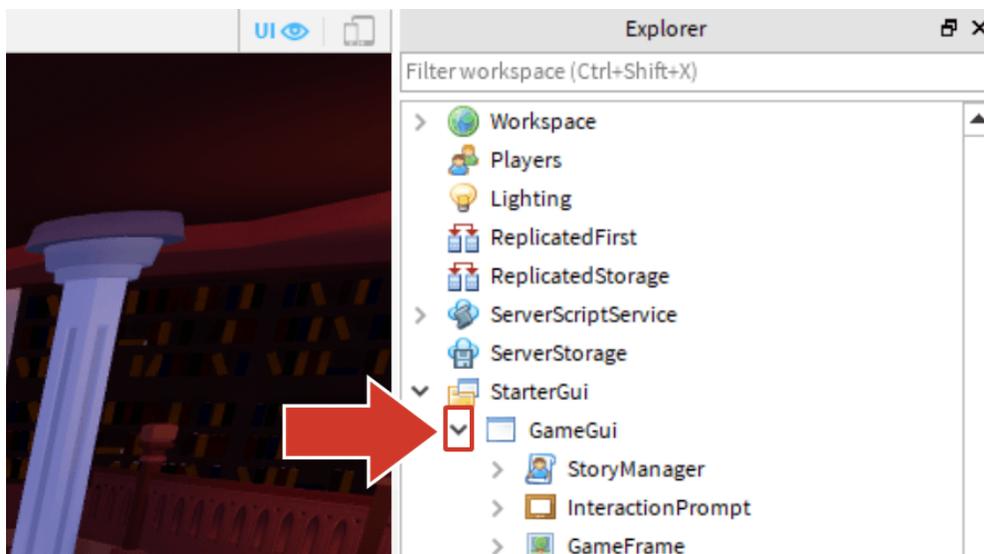
Le modèle de la bibliothèque dispose déjà d'un script nommé **StoryManager** dans lequel vous allez ajouter plus de code pour votre jeu de mots.

Pour trouver le script **StoryManager** :

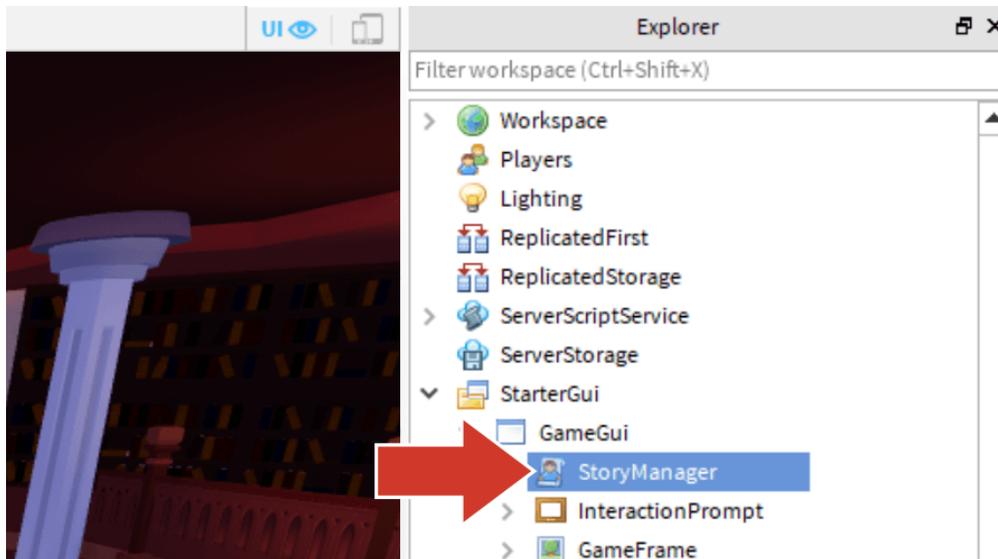
1. Dans la fenêtre Explorer, cliquez sur la flèche à côté de **StarterGUI** pour voir tout ce qu'il y a en dessous.



2. Cliquez sur la flèche à côté de **GameGUI** pour développer cette partie.



3. Faites un double-clic sur le script **StoryManager** pour l'ouvrir.



Le script StoryManager

Le script contient déjà une partie du code qui est nécessaire pour afficher l'histoire terminée au joueur. Tout le code que vous créez sera saisi sous les lignes avec les tirets.

```
--Remerciements spéciaux @polarpanda16.  
  
-- VARIABLES GLOBALES  
local storyMaker = require(script:WaitForChild("StoryMaker"))  
  
-- Code contrôlant le jeu  
local playing = true  
  
while playing do  
    storyMaker:Reset()  
  
    -- Code de l'histoire entre les tirets  
    -- =====
```

```
-- =====  
  
-- Ajouter la variable story entre les parenthèses ci-  
dessous  
storyMaker:Write()  
  
-- Jouer à nouveau ?  
playing = storyMaker:PlayAgain()  
end
```

Commentaires

Les lignes de code commençant par -- sont des **commentaires**. Vous pouvez ainsi laisser des notes pour les autres codeurs ou pour vous-même. Ils ne changent pas la façon dont le jeu fonctionne.

Coder les variables

La première chose à coder sont les marqueurs pour les mots que le joueur devra trouver. Dans un script, les marqueurs pour les informations sont appelés des **variables**. Les informations qu'elles contiennent peuvent être modifiées ou remplacées selon les besoins.

Créer les variables

Avec le code Lua, vous pouvez créer une variable en saisissant `local` et le `nomDeLaVariable`. Tous les noms de variables ne doivent être composés que d'un mot, sans espaces, comme un hashtag, et commençant par une lettre minuscule. Un nom de variable efficace vous aide à vous souvenir à quoi sert cette dernière.

Utilisez le nom du marqueur que vous avez saisi précédemment en tant que nom pour votre variable.

- Sous la première ligne avec les tirets, saisissez `local`, puis le nom de la variable. Le marqueur dans l'histoire exemple était `name1`, la première variable sera donc

```
local name1.
```

Marqueur original
Assurez-vous de mettre une majuscule : <code>Workspace</code>
Marqueur dans le code
<pre>while playing do storyMaker:Reset() -- Code de l'histoire entre les tirets -- ===== local name1</pre>



Relevez le défi !

Testez vos connaissances et remportez le premier des trois prix en cliquant sur le bouton ci-dessous afin d'ouvrir un quiz Roblox. Après avoir récupéré votre prix, revenez ici et cliquez sur le bouton **Suivant** pour apprendre à poser des questions aux joueurs.

[RELEVER LE DÉFI](#)

Poser des questions

La variable que vous venez de créer servira à poser des questions au joueur et à enregistrer ses réponses. Les questions s'afficheront au centre de l'écran du joueur après qu'il ait cliqué sur le grand livre devant la bibliothèque.



Ajouter une question

Enregistrer des informations dans la variable

Ce qui est enregistré dans les variables peut être modifié en utilisant le symbole =. Une variable peut changer plusieurs fois dans un script ou lorsque le programme s'exécute.

1. Après le nom de la variable, par exemple local name1, saisissez =

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Code de l'histoire entre les tirets
  -- =====

  local name1 =
```

La prochaine étape va être de poser une question au joueur et d'enregistrer sa réponse dans la variable.

2. Après =, saisissez `storyMaker:GetInput("Question")`. Le code doit être saisi exactement tel quel, et les lettres majuscules doivent correspondre.

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Code de l'histoire entre les tirets
  -- =====

  local name1 = storyMaker:GetInput("Question")
```

storyMaker:GetInput()

Les scripts peuvent communiquer ensemble. Ce jeu dispose d'un second script nommé `storyMaker` ; le code qu'il contient permet d'obtenir la réponse du joueur. La variable qui vient d'être créée va lancer le code à partir du script `storyMaker`, puis enregistrer la réponse.

Chaînes de caractères

Les variables peuvent enregistrer différents types de données incluant de petits nombres, des valeurs `true` ou `false`, et des chaînes de caractères. Les variables **chaînes de caractères** sont spéciales, car elles peuvent enregistrer des phrases entières.

Il est facile de localiser les variables chaînes de caractères car elles sont toujours entre guillemets : "comme ceci".

- Remplacez "Question" avec ce que vous souhaitez demander au joueur afin de compléter la ligne suivante de l'histoire. N'oubliez pas d'inclure les guillemets ("").

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

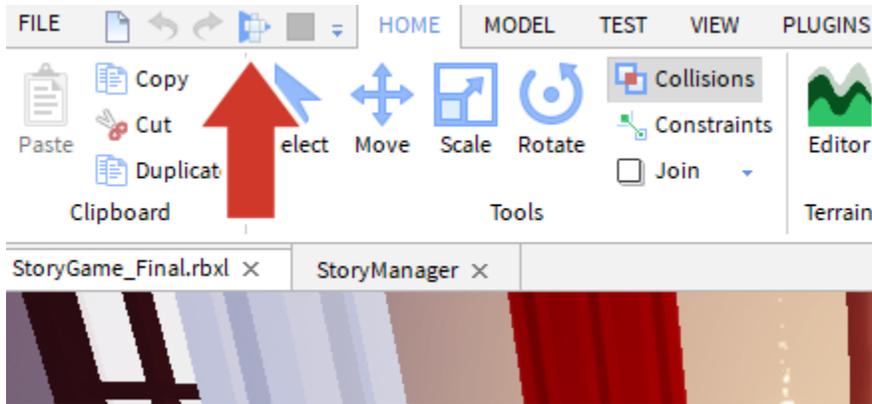
  -- Code de l'histoire entre les tirets
  -- =====

  local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom
préfér  ?")
```

Tester votre code

C'est le bon moment de v rifier votre code et vous assurer qu'il fonctionne. En testant souvent votre code, vous pouvez plus facilement savoir o  vous avez pu faire une erreur.

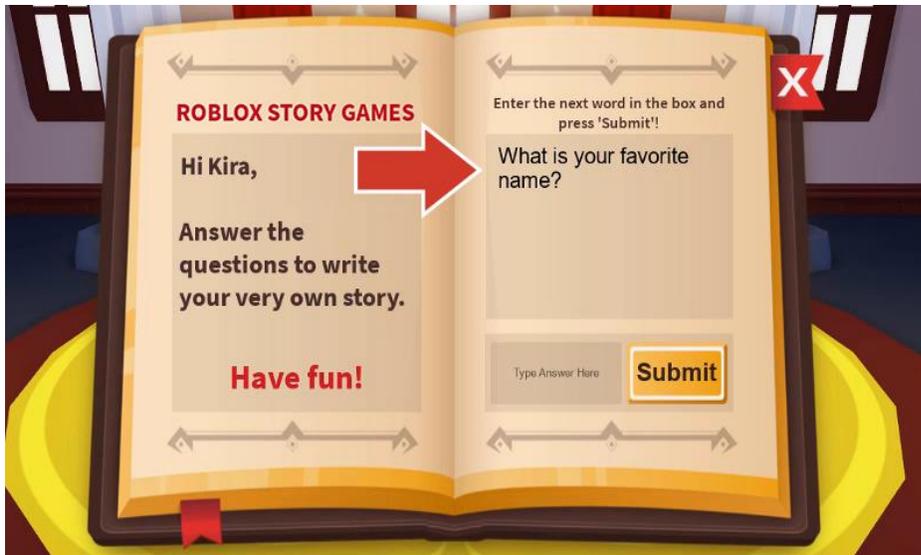
1. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Play**.



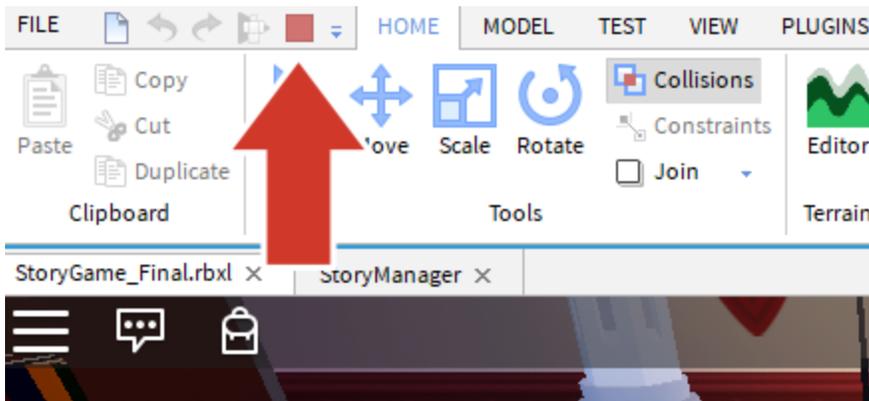
- Marchez jusqu'au piédestal en utilisant les touches Z Q S D de votre clavier, puis appuyez sur E.

Commande	Action
Z Q S D ou les touches fléchées	Déplacer votre personnage
Barre d'espace	Sauter
Bouton droit de la souris (déplacer la souris tout en maintenant le bouton appuyé)	Regarder autour

- Vérifiez si votre question s'affiche. N'essayez pas de répondre à la question ou de cliquer sur le bouton « Submit » (Envoyer) pour le moment (il vous faut encore coder la portion de l'histoire).



4. Cliquez sur **Stop** pour arrêter le test.

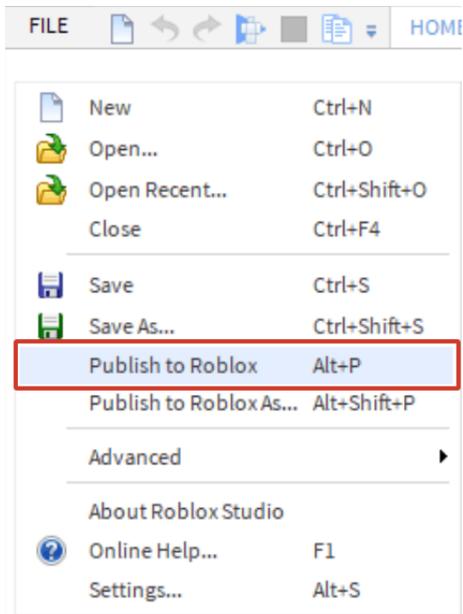


Sauvegarder votre code

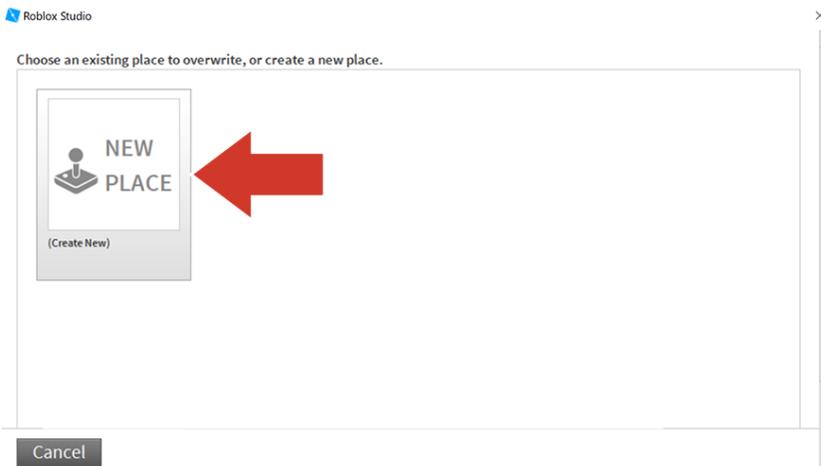
Sauvegardez votre travail en publiant votre jeu afin qu'il soit enregistré en ligne par Roblox. Il est toujours utile de sauvegarder votre jeu toutes les 10-15 minutes.

Publier le projet

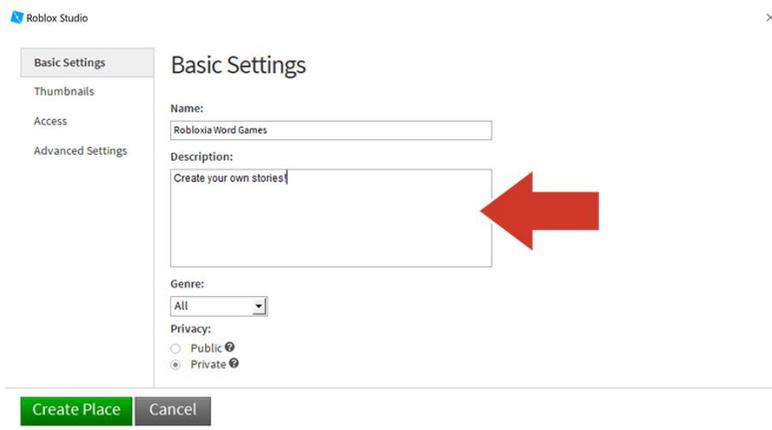
1. Assurez-vous que le test soit arrêté.
2. Sélectionnez **File** → **Publish to Roblox**.



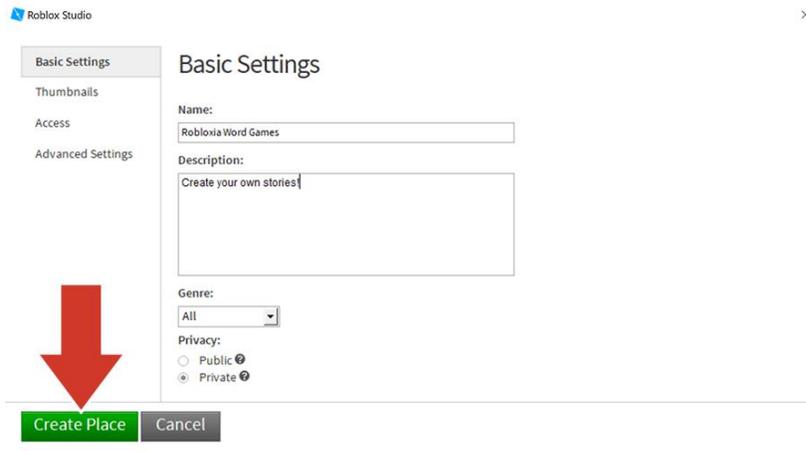
3. Cliquez sur **New Place**.



4. Saisissez un nom et une description.



5. Cliquez sur **Create Place**.



Roblox Studio

Basic Settings

Thumbnails

Access

Advanced Settings

Basic Settings

Name:
Robloxia Word Games

Description:
Create your own stories

Genre:
All

Privacy:
 Public
 Private

Create Place Cancel

6. Cliquez sur le bouton bleu **Suivant** lorsque la barre indique « 100% Completed ».



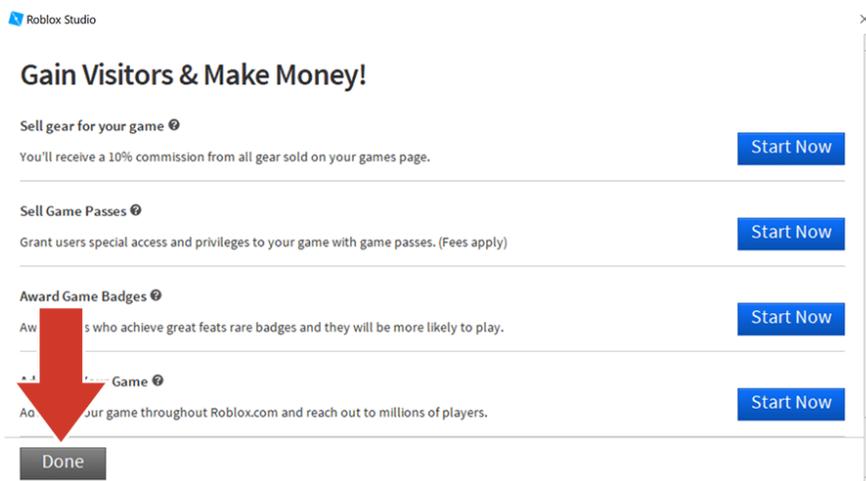
Roblox Studio

Uploading to "Robloxia Word Games"

100% Completed

Next

7. Cliquez sur **Done**.



Roblox Studio

Gain Visitors & Make Money!

Sell gear for your game
You'll receive a 10% commission from all gear sold on your games page. **Start Now**

Sell Game Passes
Grant users special access and privileges to your game with game passes. (Fees apply) **Start Now**

Award Game Badges
Award users who achieve great feats rare badges and they will be more likely to play. **Start Now**

Advertise your game
Advertise your game throughout Roblox.com and reach out to millions of players. **Start Now**

Done



Relevez le défi !

Testez vos connaissances et remportez le deuxième des trois prix en cliquant sur le bouton ci-dessous afin d'ouvrir un quiz Roblox. Après avoir récupéré votre prix, revenez ici et cliquez sur le bouton **Suivant** pour apprendre à écrire votre histoire.

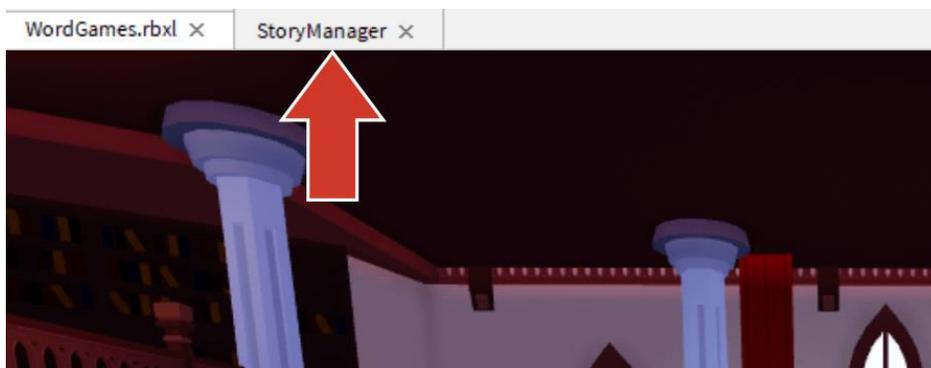
[RELEVER LE DÉFI](#)

Écrire l'histoire

Une fois que le joueur a répondu à toutes les questions, il voit ensuite ses réponses combinées à l'histoire. L'histoire va également être enregistrée dans une variable utilisant des chaînes de caractères, puis combinée aux chaînes de caractères contenant les réponses du joueur.

Coder la première chaîne de caractères

1. Assurez-vous que le test soit arrêté.
2. Retournez dans le script en cliquant sur l'onglet du script **StoryManager** au-dessus de l'éditeur du jeu.



Rouvrir le script

Si vous ne voyez pas l'onglet de l'éditeur du script, vous pouvez l'ouvrir à nouveau en faisant un double-clic sur **StoryManager** dans la fenêtre de Explorer.

3. Sous l'endroit où vous avez saisi la question, créez une nouvelle variable appelée `story`. Assurez-vous que le nom soit en **minuscules**.

```
-- Code de l'histoire entre les tirets
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom préféré ?")

local story
```

4. Pour trouver la première chaîne de caractères, revenez à l'histoire originale. Entourez ou mettez en surbrillance tout ce qui est avant le premier marqueur. Si votre variable se trouve au milieu d'une phrase, aucun problème, le reste pourra être ajouté plus tard.

Marqueur original

Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier name1.

5. Faites en sorte que la variable story enregistre la chaîne de caractères comme ceci :

```
-- Code de l'histoire entre les tirets
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom préféré ?")

local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand
sorcier "
```

Astuce pour identifier les problèmes

- N'oubliez pas que local story doit être en minuscules, car d'autres parties du jeu chercheront une variable avec ce nom exact.

- Le code affichera uniquement ce que vous lui demandez, incluez donc une espace à la fin comme ci-dessous pour que les chaînes de caractères ne s'exécutent pas ensemble :

```
"Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier "
```

Ajouter à l'histoire

Combiner l'histoire et la réponse

Ensuite, la première chaîne de caractères de l'histoire doit être combinée avec la réponse du joueur. Combiner des éléments ensemble s'appelle la **concaténation**. Pour combiner les deux chaînes de caractères ensemble, utilisez ..

1. Sur la même ligne que la variable `story`, saisissez ..

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Code de l'histoire entre les tirets
  -- =====

  local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom
préfér  ?")

  local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le
grand sorcier " ..
```

2. Toujours sur la même ligne, saisissez le nom de la variable contenant la réponse du joueur.

```
while playing do
  storyMaker:Reset()
```

```

-- Code de l'histoire entre les tirets
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom
préfééré ?")

local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le
grand sorcier " .. name1

```

Écrire l'histoire et lancer le test

Maintenant que l'histoire est saisie, elle doit être affichée pour le joueur.

1. Sous la deuxième ligne de tirets, localisez `storyMaker:Write()`. Entre les (), saisissez la variable `story`. Cette commande indique au programme d'écrire l'histoire dans le jeu.

```

while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Code de l'histoire entre les tirets
  -- =====

  local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom
préfééré ?")

  local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le
grand sorcier " .. name1

  -- =====

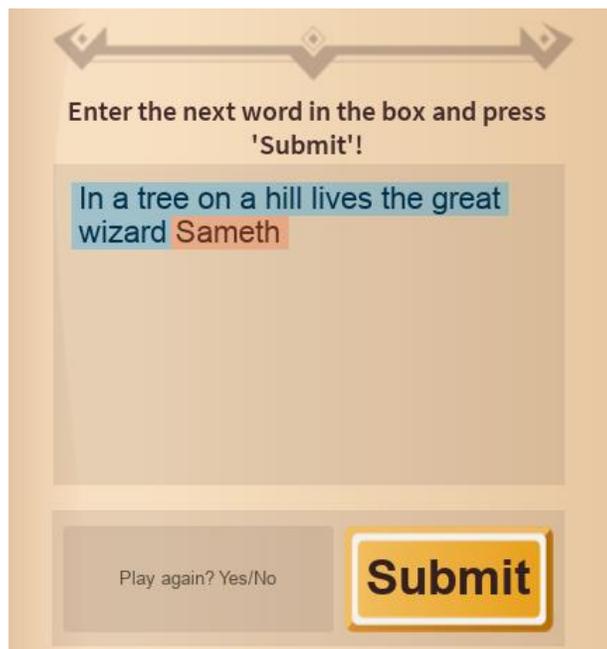
  -- Ajouter la variable story entre les parenthèses ci-dessous
  storyMaker:Write(story)

```

Vérifier votre travail

Assurez-vous de bien avoir saisi story dans la ligne storyMaker:Write(story) et que les minuscules/majuscules soient exactement les mêmes que dans le code. Sans cette étape, l'histoire n'apparaîtra pas lors du test.

2. **Testez** le jeu. Vous devriez voir les deux chaînes de caractères combinées.



Astuce pour identifier les problèmes

Si la question n'est pas posée, vérifiez que :

- la question se trouve entre des guillemets.

Si l'histoire n'est pas combinée, vérifiez que :

- la première partie de l'histoire se trouve entre des guillemets ;
- le nom de la variable contenant les réponses du joueur correspond parfaitement. Les majuscules/minuscules sont importantes !
- le nom de la variable contenant les réponses du joueur n'est **pas** entre des guillemets ;
- les deux chaînes de caractères sont séparées par ..

Si vous ne voyez pas l'histoire s'afficher :

- Assurez-vous d'avoir saisi la variable story entre les () dans storyMaker:Write()

Terminer votre phrase

Pour ajouter des mots ou de la ponctuation à la phrase, ajoutez une autre chaîne de caractères.

1. Sur la même ligne que la variable story, saisissez à nouveau ..
2. Ajoutez une autre chaîne de caractères contenant le reste de la phrase, ou uniquement de la ponctuation. N'oubliez pas d'ajouter une espace supplémentaire à la fin de la phrase.

```
-- =====  
  
local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom préféré ?")  
  
local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand  
sorcier " .. name1 .. ". "
```

Ajouter une deuxième question

Pour poser une deuxième question, créez-en une nouvelle et ajoutez-la à la variable contenant l'histoire.

1. Choisissez le mot à supprimer dans la deuxième phrase de votre histoire.

Marqueur original

Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier name1. Chaque matin, le sorcier aime manger un énorme bol de feuilles avec du lézard rôti au food1.

2. Sous la première variable, créez-en une nouvelle qui servira de marqueur.

```
-- Code de l'histoire entre les tirets
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom préféré ?")
local food1

local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand
sorcier " .. name1 .. ". "
```

Rappel : noms des variables

N'oubliez pas que les noms des variables doivent être en minuscules et ne peuvent contenir d'espaces.

3. Utilisez `storyMaker:GetInput("")` pour poser une question au joueur et enregistrer sa réponse.

```
-- Code de l'histoire entre les tirets
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom préféré ?")
local food1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton plat préféré ?")
```

4. Dans la variable `story`, concaténez la chaîne de caractères suivante en utilisant `..`. Assurez-vous d'inclure une espace à la fin de la phrase.

```
-- Code de l'histoire entre les tirets
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom préféré ?")
local food1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton plat préféré ?")

local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand
sorcier " .. name1 .. ". " .. « Chaque matin, le sorcier aime
manger un énorme bol de feuilles avec du lézard rôti au "
```

5. Après la nouvelle chaîne de caractères de la variable `story`, concaténez la réponse pour la **deuxième** question, puis finissez avec la ponctuation.

```
-- Code de l'histoire entre les tirets
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton nom préféré ?")
local food1 = storyMaker:GetInput("Quel est ton plat préféré ?")

local story = "Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand
sorcier " .. name1 .. ". " .. « Chaque matin, le sorcier aime
manger un énorme bol de feuilles avec du lézard rôti au " ..
food1 .. ". "
```

Terminer l'histoire

Continuez d'apporter des modifications à votre jeu en ajoutant des variables, des questions et en concaténant des chaînes de caractères.

1. Ajoutez des lignes à votre histoire.
2. Testez le jeu chaque fois que vous ajoutez de nouvelles variables et chaînes de caractères.

Astuces

Utiliser des variables plusieurs fois

Les variables peuvent être utilisées plusieurs fois, utilisez simplement la concaténation entre les chaînes de caractères là où vous souhaitez inclure le ou les mots.

Exemple de code

```
local story = "Dans un arbre en haut d'une colline  
vit le grand sorcier " .. name1 .. ". " .. « Chaque  
matin, " .. name1 .. " aime manger un énorme bol de  
feuilles avec du lézard rôti au " .. food1 .. " . "
```

Résultat

"Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier Sameth. « Chaque
matin, Sameth aime manger un énorme bol de feuilles avec du lézard rôti au
thym.

Ajouter des retours à la ligne

Vous pouvez ajouter des retours à la ligne en saisissant `\n` dans une chaîne de caractères.

Avec un retour à la ligne

Exemple de code

```
local story = "Dans un arbre en haut d'une colline  
vit le grand sorcier " .. name1 .. ". " .. "\nChaque  
matin, le sorcier aime manger un énorme bol de  
feuilles avec du lézard rôti au " .. food1 .. " . "
```

Résultat

"Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier Sameth.

Chaque matin, le sorcier aime manger un énorme bol de feuilles avec
du lézard rôti au thym.

Avec deux retours à la ligne ensemble

Exemple de code

```
local story = "Dans un arbre en haut d'une colline  
vit le grand sorcier " .. name1 .. ". " ..  
"\n\nChaque matin, le sorcier aime manger un énorme  
bol de feuilles avec du lézard rôti au " .. food1 ..  
" . "
```

Résultat

"Dans un arbre en haut d'une colline vit le grand sorcier Sameth.

Chaque matin, le sorcier aime manger un énorme bol de feuilles avec
du lézard rôti au thym.



Relevez le défi !

Testez vos connaissances et remportez le dernier prix en cliquant sur le bouton ci-dessous afin d'ouvrir un quiz Roblox. Après avoir récupéré votre prix, revenez ici et cliquez sur le bouton **Suivant** pour finir le Défi Créateur.

[RELEVER LE DÉFI](#)

Terminer le défi



Félicitations, vous venez de terminer le dernier Défi Créateur Roblox ! Maintenant que vous avez fini votre jeu, voici quelques idées pour l'améliorer et poursuivre votre apprentissage.

Partager votre jeu

Jusqu'à maintenant, tout votre travail a été sauvegardé dans le cloud, où vous seul pouvez le voir. Sur Roblox, tout le monde peut partager son travail avec ses amis et les joueurs du monde entier !

[APPRENDRE À PARTAGER](#)

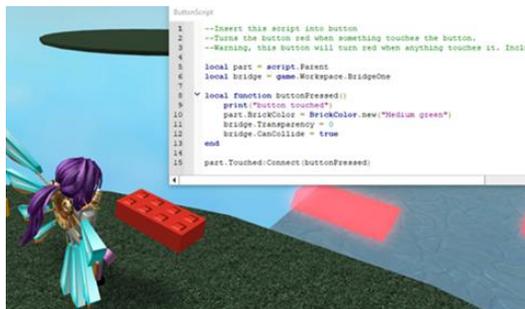
Enrichir votre histoire

Bien que le défi soit terminé, il y a toujours des choses à ajouter à votre histoire. Voici quelques idées :

- **Ajouter des personnages** – Intégrez un ou deux autres personnages dans votre histoire. N'oubliez pas de créer une nouvelle variable pour chacun, comme name2 ou name3.
- **Ajouter des lignes à l'histoire** – Écrivez une nouvelle phrase pour votre histoire et choisissez un objet à remplacer.

Poursuivre l'apprentissage

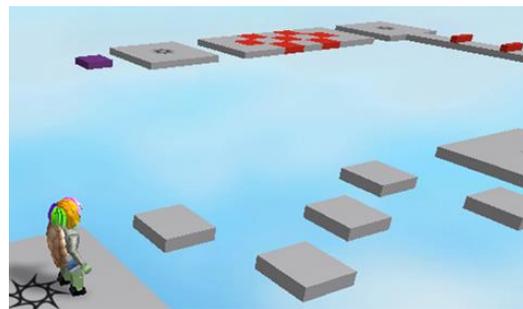
Vous souhaitez en apprendre davantage sur la conception de vos propres jeux, par exemple comment créer une course d'obstacles ou coder un bonus d'amélioration de vitesse ? Consultez ces leçons sur le [Hub développeur](#), un site complet où vous trouverez des didacticiels pour créer des jeux Roblox.



Leçons de codage

Apprenez-en plus sur le codage dans ces leçons étape par étape.

[Voir](#)



Leçons de conception

Concevez et personnalisez une course d'obstacles.

[Voir](#)

These documents are licensed by Roblox Corporation under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#). Roblox, Powering Imagination, and Robux are trademarks of Roblox Corporation, registered in the United States and other countries. The Hour of Code™ is a nationwide initiative by [Computer Science Education Week](#) and [Code.org](#) to introduce millions of students to one hour of computer science and computer programming.