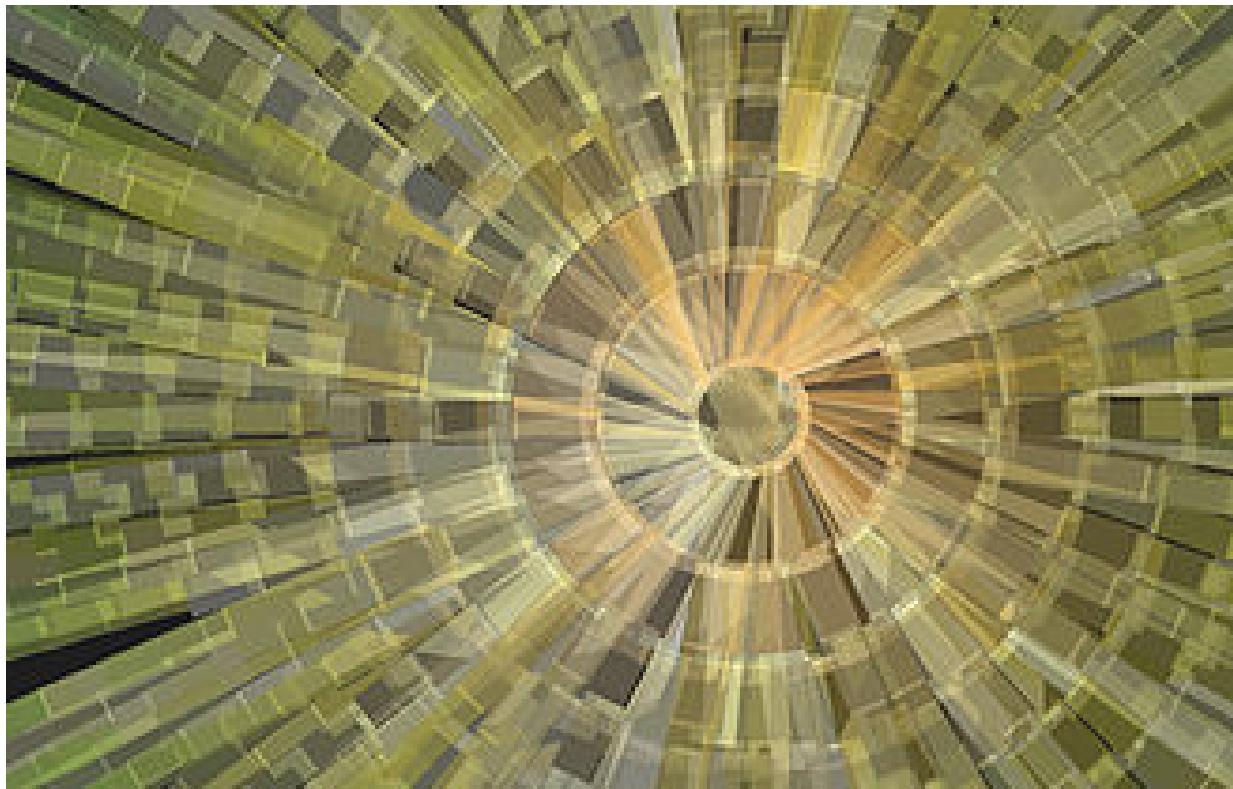


We Are Back

la renaissance de la démoscène



Christophe Villeneuve



@hellosct1



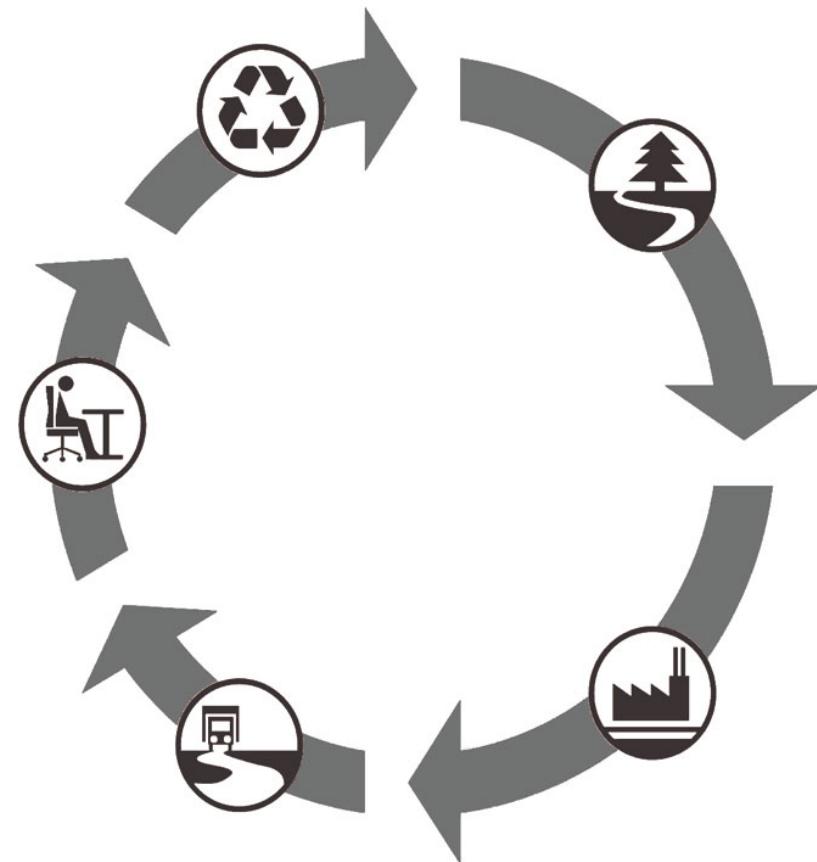
@hellosct1@mamot.fr

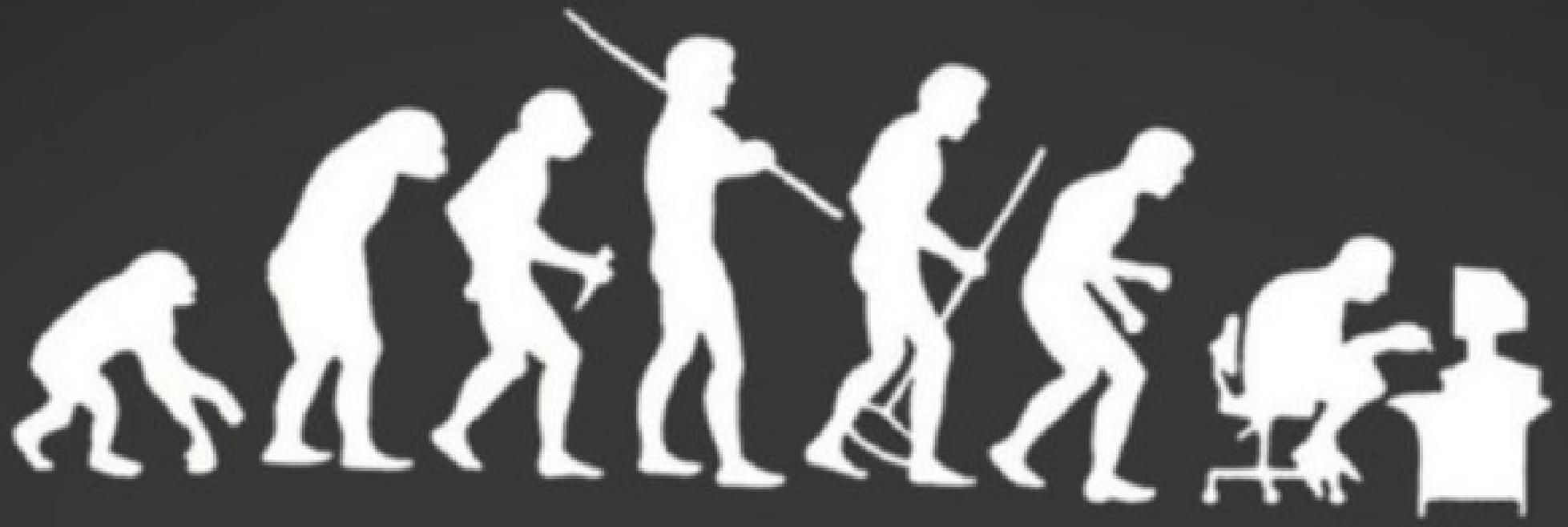
Devcon #6 - le 25 juin 2018



Court et rapide

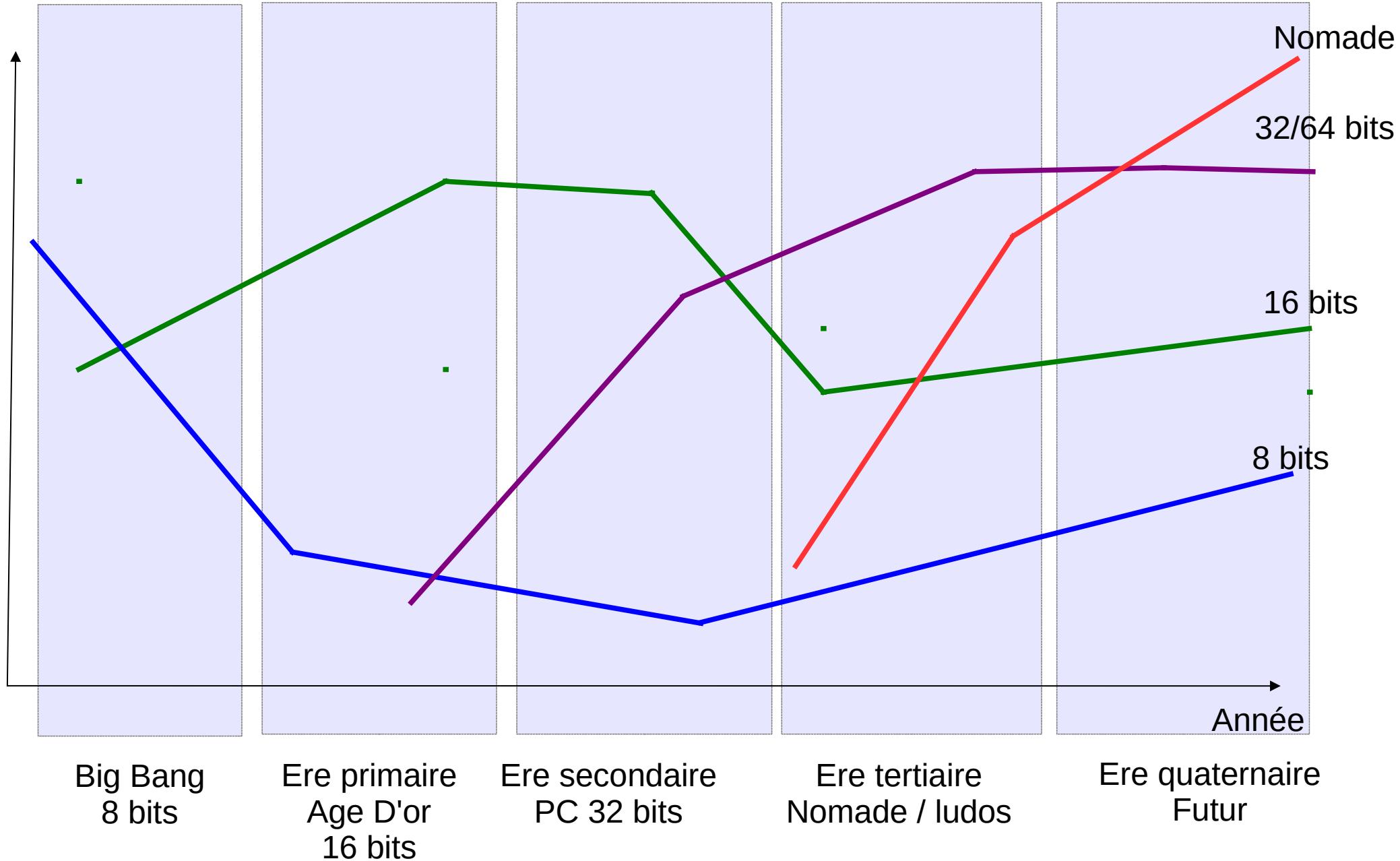
- Histoire
- Le réel





Démoscène : histoire

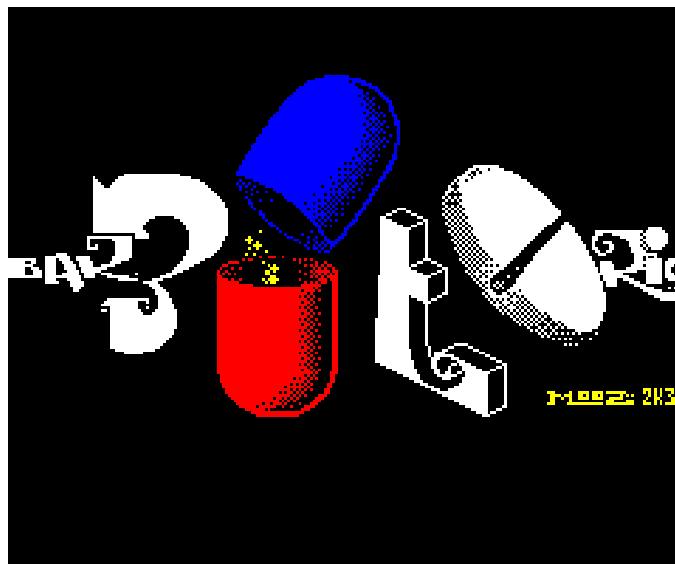
A travers les siècles



Big bang chez les 8 bits



#2600
Noice
Atari VCS - 2003

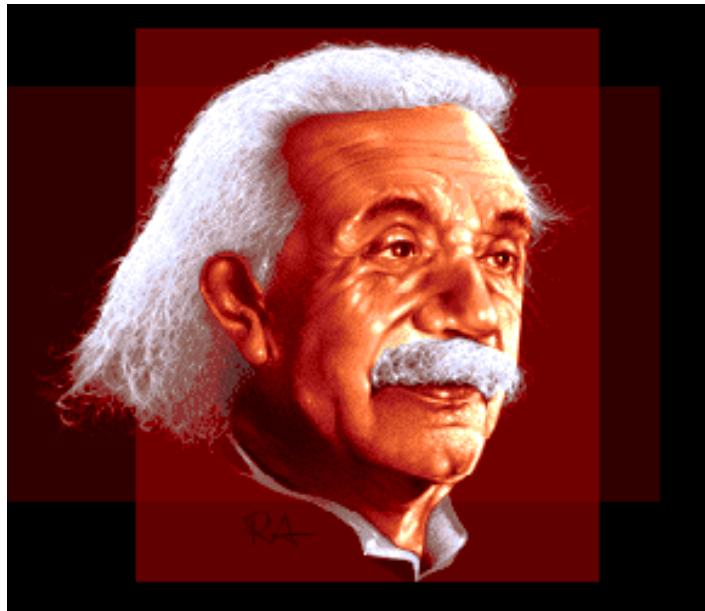


Barbitoric
Defence Force
Oric - 2003



Batman Forever
Forever
Amstrad CPC - 2011

Ere primaire des 16 bits

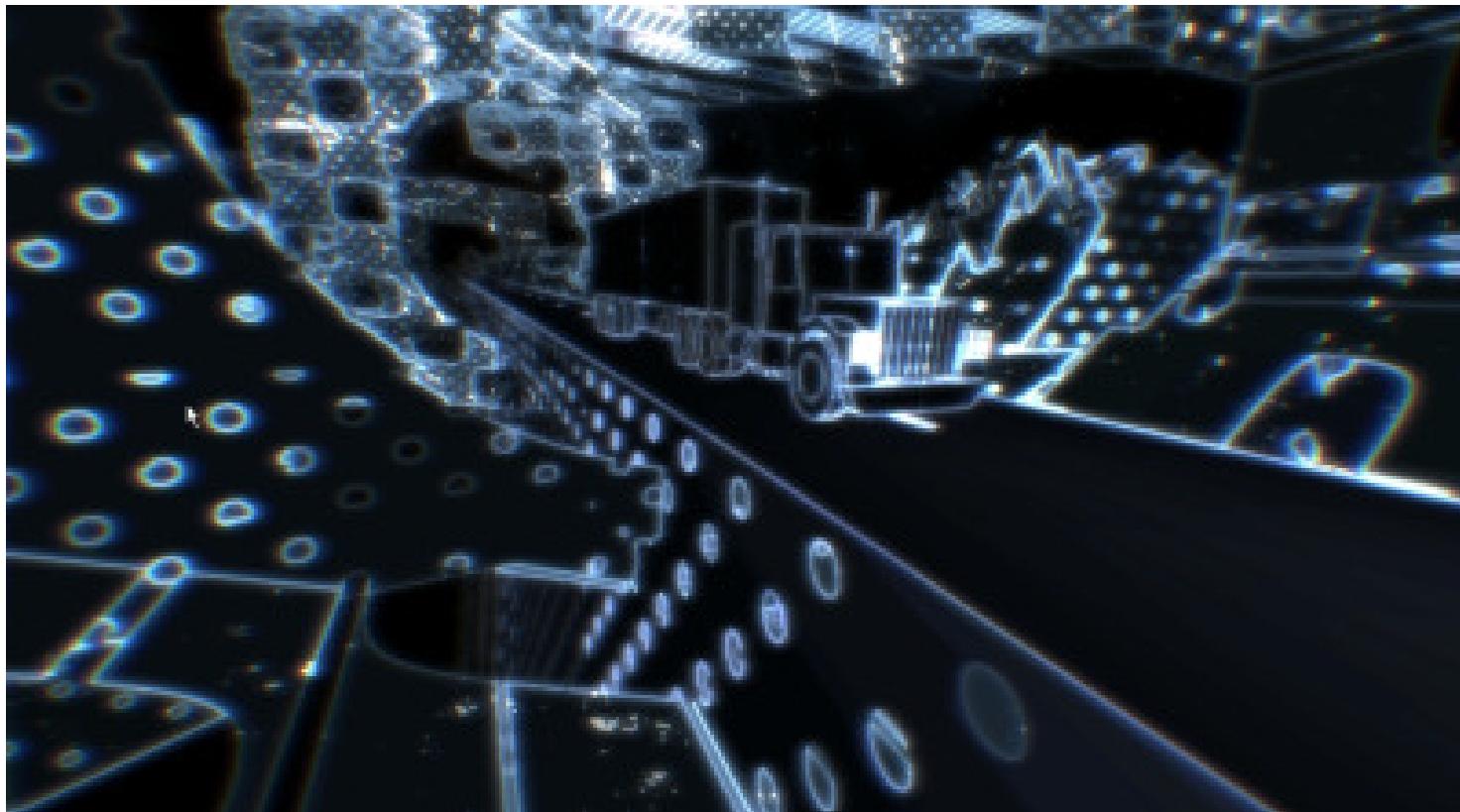


Fantasia
Dune & Sector One
(Atari)

Arte
Sanity
(Amiga)

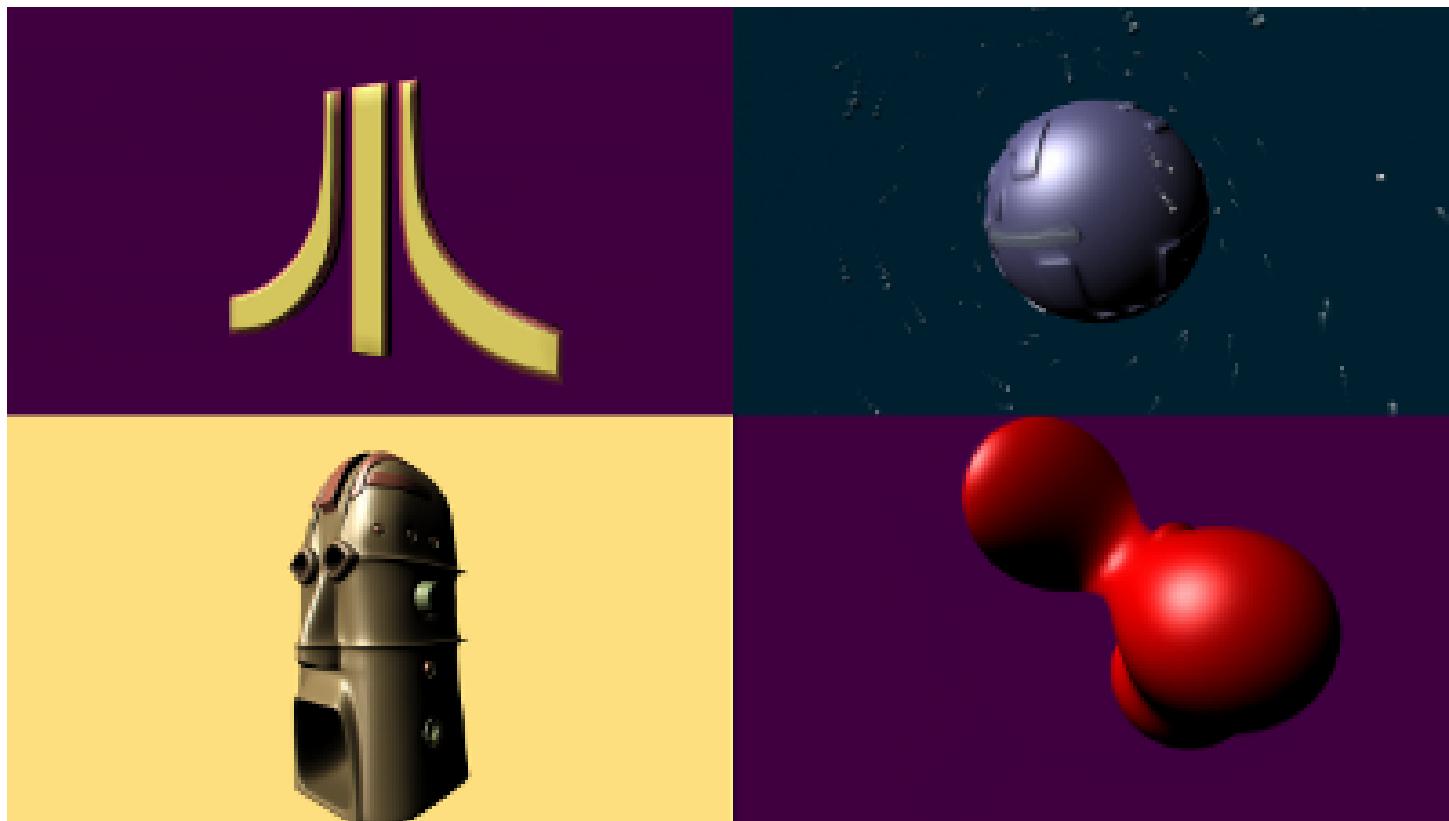


Ere secondaire 32 bits



Rupture
ASD
Windows - 2009

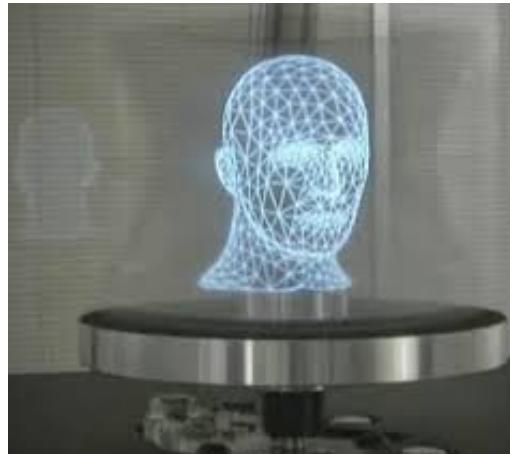
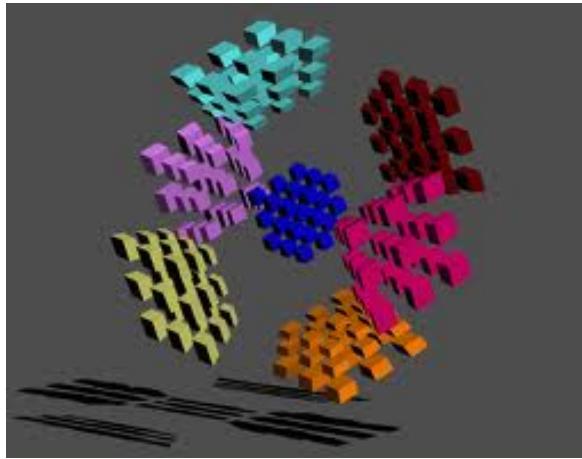
Ere tertiaire par les nomades



Retrostation
Sector One & Dune
Playstation 3 - 2010

Ere quaternaire

Les Internets / Le Web / l'AR / la VR / la XR...





Le réel

We Are Back



...: 100% JAVASCRIPT / 0% FLASH :..

PLEASE USE Chrome / Chromium / FireFox for perfs

Twitter WAB Announcements : <https://twitter.com/alonetrie>
FaceBook CODEF Users Group : <https://www.facebook.com/groups/codef/>

[show all](#)

Featured Coders

[AWSM](#) [Ayoros](#) [ChristianMurtas](#) [Dyno](#) [Gandalf](#) [MellowMan](#) [NewCore](#) [NoNameNo](#) [SoLO](#) [TotorMan](#)

Types

[Compo](#) [Atari](#) [Amiga](#) [C64](#) [Game](#) [Other](#) [GL](#)

url : <http://wab.com>

Codef

- Canvas Oldshool Demo Effect Framework
- © Antoine “NONAMENO” Santo
- Framework Open Source
- Réaliser des animations facilement
- Spécifique animation
- Plateforme de réalisation
 - WAB (We Are Back)



Effets

- Affiche image
- Scroll (text / image)
- Déformation
- Objet 3D
- ...

Les bases

```
<script src="codef/codef_core.js"></script>
<script>
//
// Déclaration variable

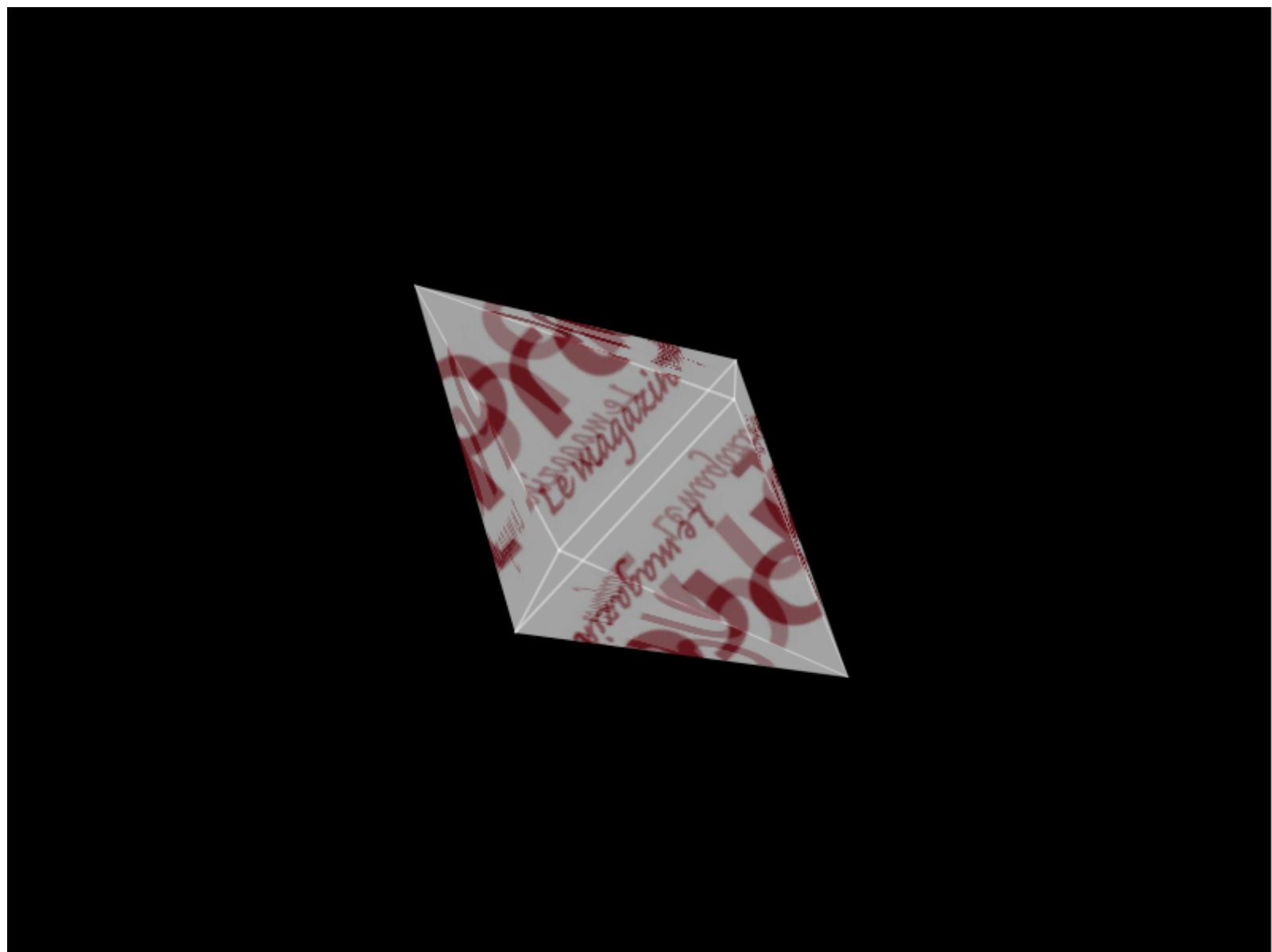
function init()
{
    mycanvas=new canvas(800,600,"main");
    go();
}

function go(){
    mycanvas.fill('#000000');
    myimage.draw(mycanvas,myimageX,200);

// Votre code

    requestAnimationFrame( go );
}
</script>
```

3D



2

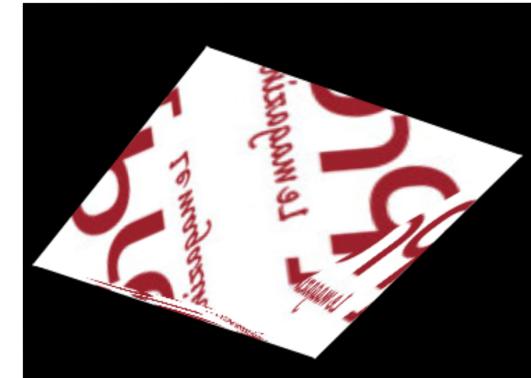
3D : script (1/

```
myobjvert=[  
    {x:-100, y:0, z: 100},  
    {x: 100, y:0, z: 100},  
    {x: 100, y:0, z: -100},  
    {x:-100, y:0, z: -100},  
    {x:0, y: 200, z: 0},  
    {x:0, y:-200, z: 0},  
];
```



```
var myimage=new Image('media/prog.jpg');  
myobj=[  
{p1:1, p2:4, p3:0, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,  
    params:new MeshBasicMaterial({ map: new Texture( myimage.img ), opacity:0.4 })},  
{p1:2, p2:4, p3:1, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,  
    params:new MeshBasicMaterial({ map: new Texture( myimage.img ), opacity:0.4 })},  
{p1:3, p2:4, p3:2, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,  
    params:new MeshBasicMaterial({ map: new Texture( myimage.img ), opacity:0.4 })},  
{p1:0, p2:4, p3:3, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,  
    params:new MeshBasicMaterial({ map: new Texture( myimage.img ), opacity:0.4 })},  
  
{p1:0, p2:5, p3:1, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,params...},  
{p1:1, p2:5, p3:2, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,params...},  
{p1:2, p2:5, p3:3, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,params...},  
{p1:3, p2:5, p3:0, u1:1,v1:1, u2:0.5,v2:0, u3:0,v3:1,params...},  
];
```

3D : script (2/



```
function go(){
    mycanvas.fill('#000000');
    my3d.group.rotation.x+=0.01;
    my3d.group.rotation.y+=0.03;
    my3d.group.rotation.z+=0.06;
    my3d.draw();
    requestAnimFrame( go );
}
```

Cas pratique

- Insérer une animation (démo)
avec un bandeau dans une page web
- Message dynamique
avec le CMS Drupal

The screenshot shows a website header with the title "Devcon". Below it, there's a main content area and a sidebar. The main content features a banner for "DevCon #6 : spécial Coding4fun100% Livecoding" with a green abstract background image. To the right, there's a sidebar for "Programmez!" magazine, specifically the "HUMERO SPECIAL 20 ANS" issue, which is about quantum programming. The sidebar includes a thumbnail of the magazine cover and some text about Java 10.



Etape 1 : ScrollText



ScrollText : source (1/2)

```
var myfont = new image('media/font2.png');
var mycanvas;
var myscrolltext;

var myscrollparam=[
  {myvalue: 0, amp: 125, inc:0.2, offset: -0.04}, ];

function init(){
  mycanvas=new canvas(640,480,"main");
  myfont.initTile(32,32,32);
  myscrolltext = new scrolltext_horizontal();
  myscrolltext.scrtxt=
    "DEVCON 6 : SPECIAL CODING – LIVECODING      ";

myscrolltext.init(mycanvas,myfont,1,myscrollparam);
go();
}
```

```
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
```

ScrollText : source (2/2)

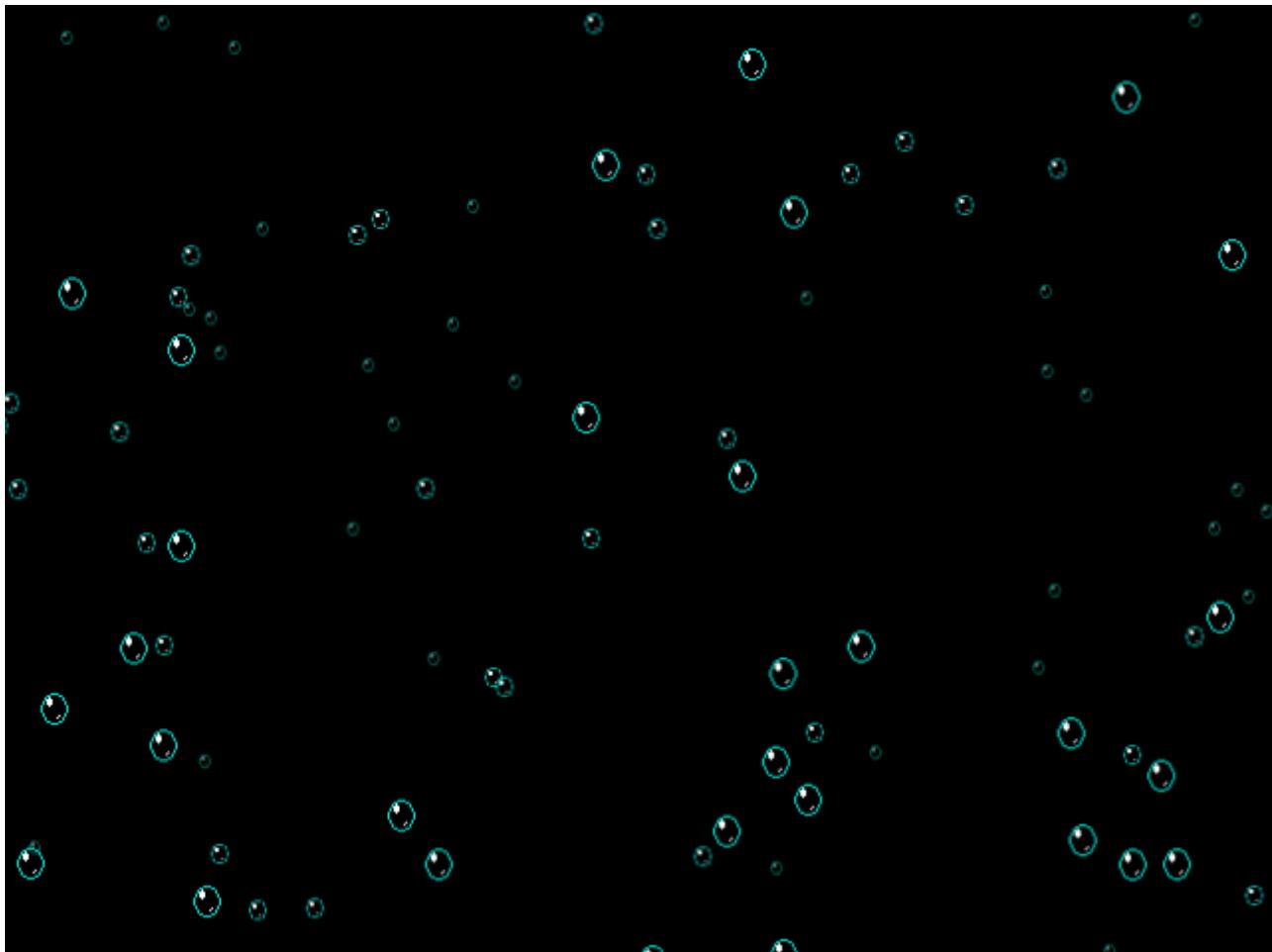
```
function go(){
    mycanvas.fill('#FFFFFF');
    myscrolltext.draw(240-16);
    requestAnimationFrame( go );
}
```

```
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
```

Etape 2 : Les images



Champs étoiles (Starfields)



Les images : source

```
var my2dstarfield;
var my2dstarsparams = [
  {nb: 30, speedy: 0, speedx: 1, params: 0},
  {nb: 30, speedy: 0, speedx: 0.8, params: 1},
  {nb: 30, speedy: 0, speedx: 0.6, params: 2},
];

var bubble = new Array();
bubble[0] = new image('media/bubble0.png');
bubble[1] = new image('media/bubble1.png');
bubble[2] = new image('media/bubble2.png');

function init() {
  mycanvas = new canvas(640, 480, "main");
  my2dstarfield = new starfield2D_img(mycanvas,
    bubble, my2dstarsparams) ;

  go();
}
```

```
function go() {
  mycanvas.fill('#000000');
  my2dstarfield.draw();
  requestAnimFrame(go);
}
```



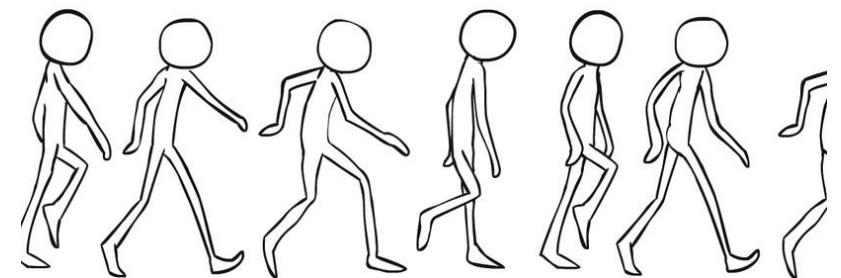
Etape 3 : Musique



Here is a simple Way to Play "MOD" file ;)

```
<script src="codef/codef_music.js"></script>

<script>
var player = new music("MK");
player.LoadAndRun('son.mod');
</script>
```



Animation



Source : <https://github.com/hellosct1/wab-demo>

Résultat : Animation dans une page Web

Devcon



TOP

DevCon #6 : spécial Coding4fun100% Livecoding

Tu rêves de live coding sur scène ? Tu veux voir du code, du code et encore du code ?

La DevCon #6 est faite pour toi ! Viens voir les développeurs qui relèveront le défi de la conférence : **coder des projets sur scène !** Robotique, IA, GitLab, IoT, OpenFaaS + serverless et plus encore sont au programme

Le 25 juin 2018 à Paris, de 14h00 à 19h30. Accueil à partir de 13h30

[Plus...](#)

Meetup #1 : Parlons Réalité Virtuelle / Réalité Augmentée / Réalité Mixte

Programmez! a organisé son premier meetup le 24 avril 2018, à partir de 19h

Thème : « Parlons Réalité Virtuelle / Réalité Augmentée / Réalité Mixte »

[Détails](#)

DevCon #6 25/juin/2018 CODING4FUN



/Live coding

INSCRIVEZ-VOUS DÈS MAINTENANT SUR WWW.PROGRAMMEZ.COM

Meetup #1 24/avril/2018 Parlons Réalité Virtuelle



Inscription sur www.programmez.com

Programmez 200



1998-2018 20 ans de technologies dans Programmez!

Ere ...

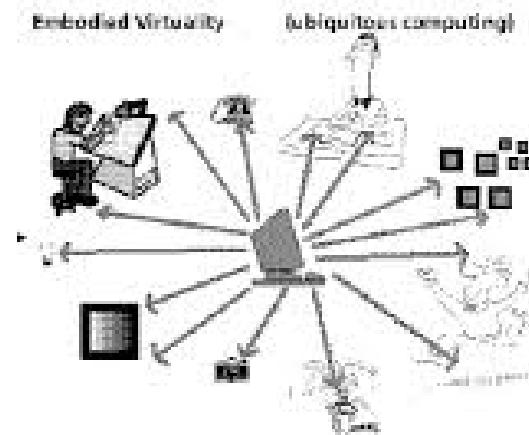


Le demoscener redeviendrai
Ungerground

State of the Art



Le demoscener est un artiste reconnu



Le demoscener devient ubiquitaire



Le demoscener est indispensable
à l'homme du futur

Liens

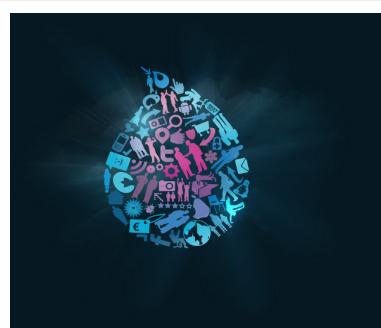
- La démoscène : Pouet
 - <https://www.pouet.net>
- Site Officiel CODEF
 - <http://codef.santo.fr/>
- Code source
 - <https://github.com/N0NameN0/CODEF>
- Production
 - <http://wab.com/>

Qui ???

AUSY



← Christophe
Villeneuve →



Merci

DevCon #6

25/juin/2018

CODING4FUN



/Live coding

INSCRIVEZ-VOUS DÈS MAINTENANT SUR WWW.PROGRAMMEZ.COM

Christophe Villeneuve



@hellosct1



@hellosct1@mamot.fr