



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Redstar

Contribution le : 27/9/2021 9:21:34

Bonjour tout le monde,

Donc, la configuration d'une unité:

Tout comme se fut le cas avec le bge, [il faut configurer des composant de bases](#) qui constituent l'unité, comme la collision, l'image, l'interaction avec la souris et d'autres choses propre à l'unité.

Et, cette fois-ci, j'ai choisi un noeud 2D classique, j'ai pas besoin de plus car pas de physique (attraction, je parle) nécessaire.

La boite de sélection, c'est pour indiquer quelle unité sera sélectionnée ou non, le sprite animé, c'est pour changer l'image au moment où l'unité doit tourner avant d'avancer, comme dans [l'oeuvre originale](#). L'encadré bleu ciel, c'est ce qui définit la zone de collision, on peut choisir un carré, ou une ellipse, ça dépend ce dont on a besoin. Dans mon cas, j'ai besoin d'un système de collision qui réagira au cadre de sélection que je dessinerai, afin de sélectionner plusieurs unités. Enfin, les deux timers, c'est pour gérer l'intervalle entre la transition d'image et une action.

Tout comme le bge, [on peut créer des signaux](#) à la différence que ça fonctionne comme la connexion des actionneurs (actuators) pour générer une action pour le script. Autrement dit, quand je définis un temps x, quand il est écoulé, un signal est envoyé au script pour faire ce que contient le signal (sur BGE, delays = x -> controller en mode script).

Enfin, [je définis un groupe sur mon noeud principal](#) pour utilisation ultérieure, je fais pareil sur mon noeud "area". Si j'ai besoin de déplacer mon unité entièrement, ce sera ce groupe là que j'appellerai. Si je dois interagir avec l'unité, ce sera l'autre groupe assigné à mon "area" que j'appellerai.

J'envisagerai de rajouter un second groupe quelque part, afin de filtrer le type d'unité que je veux garder.

Je précise que, dans le noeud "animated sprite", on peut changer la sprite si je génère autre chose qu'un bulldozer. Je précise aussi que le dessin que j'ai réalisé n'est pas définitif, c'est juste pour différencier la seconde unité que j'intégrerai. Il faudra que je fasse de jolies textures quand tout sera au point.