

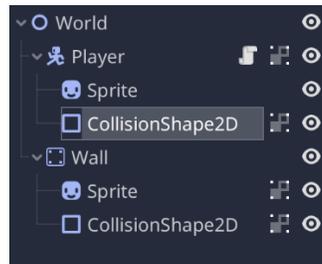
MODULE 3 : C'EST L'HEURE DE LA COLLISION

On a maintenant 2 objets (un joueur et un mur) mais ils ne savent pas comment interagir l'un avec l'autre.

COLLISIONSHAPE2D

C'est là que le nœud CollisionShape2D intervient. On aura besoin d'en ajouter un pour chaque élément (un pour notre joueur et un pour le mur).

1. N'oublie pas d'enregistrer à nouveau ton jeu!
2. Sélectionne « Player » et clique sur le « + ». Tape « CollisionShape2D » dans la barre de recherche et clique sur « Create ».
3. Sélectionne « Wall » et clique sur le « + ». Tape « CollisionShape2D » dans la barre de recherche et clique sur « Create ».
 - a. **REMARQUE :** CollisionShape2D doit être le nœud « enfant » du joueur et du mur, pas du sprite. Tu dois voir ceci :



4. Pour le joueur (« Player ») :
 - a. Clique sur « CollisionShape2D ».
 - b. Va dans le widget « Inspector ».
 - c. Sélectionne « RectangleShape2D » dans le menu déroulant.



5. Refais la même chose pour le mur (« Wall ») :
 - a. Clique sur « CollisionShape2D ».

- b. Va dans le widget « Inspector ».
 - c. Sélectionne « RectangleShape2D » dans le menu déroulant.
6. Pour le joueur (« Player ») :
- a. Clique sur « CollisonShape2D ».
 - b. Modifie la taille du rectangle jusqu'à ce qu'il soit de la même taille que le joueur.
 - c. Déplace le rectangle pour le superposer sur le joueur. Tu sauras qu'il est correctement aligné quand tu verras qu'une zone bleu clair avec des points roses recouvre le joueur.



CONSEIL DE PRO :

- Les formes de collision peuvent être placées en haut dans un coin (ou ailleurs sur la grille).

7. Refais la même chose pour le mur (« Wall ») :
- a. Clique sur « CollisonShape2D ».
 - b. Modifie la taille du rectangle jusqu'à ce qu'il soit de la même taille que le mur.
 - c. Déplace le rectangle pour le superposer sur le mur. Tu sauras qu'il est correctement aligné quand tu verras qu'une zone bleu clair avec des points roses recouvre le mur.

IL EST TEMPS DE TESTER TOUT ÇA

Essayons encore une fois! Est-ce que le mur empêchera le joueur de tomber dans le vide cette fois-ci?

1. Enregistre ton jeu (Ctrl + S).
2. Clique sur le bouton de lecture en haut du logiciel.

Qu'est-ce qui s'est passé cette fois-ci? Si tout a bien été créé correctement, le joueur devrait être arrêté par le mur et tu dois pouvoir le déplacer vers la gauche ou vers la droite sur le mur en utilisant les flèches de ton clavier.

AJOUTE DES MURS

Ajoutons encore d'autres choses à ce jeu! Ajoute d'autres murs à proximité de ton joueur.

CONSEIL DE PRO :

- Tu peux copier le mur autant de fois que tu veux et placer ses doubles n'importe où!
- Sélectionne le nœud « Wall » et appuie sur Ctrl + D pour créer un double.
- Le mur en double se trouvera au-dessus du mur déjà existant. Place-le ensuite où bon te semble.

[Découvrir plus de modules pour Développement de jeu avec Godot!](#)

[Découvrir le tutoriel vidéo sur Godot!](#)

[Retourner à l'Apprentissage en ligne Académie Geek Squad!](#)

[Suggestions, questions ou commentaires? Envoyez-nous un courriel à \[academy@geeksgquad.ca\]\(mailto:academy@geeksgquad.ca\)](mailto:academy@geeksgquad.ca)