

Settings

Controller Seb Script

Speed : 3 //il s'agit de la vitesse du personnage

Gravity : 1 //il s'agit de la gravité que l'on applique (la translation vers le bas quand on n'est pas en contact avec un sol, donc une « SpeedDown »)

Collider Marge : 3 //il s'agit d'une marge (distance) à partir de laquelle on applique la « collision parfaite », sans cela on a un effet d'amorti pour chaque collision

Jump Velocity : 11 //il s'agit de la vitesse d'un saut, la translation vers le haut que l'on applique lorsque le personnage saute

Anti Translate : 0.1 // il s'agit d'une translation corrective pour les plateformes mobiles

Collide Side Offset : 1^e-06 // il s'agit de la distance de collision que l'on autorise au personnage lorsqu'il se cogne sur le côté. Par exemple, au lieu d'être à 0 de distance avec le mur (et donc il ne sera pas en collision), il sera de 1^e-06 dans le mur, et donc sera en collision (pour permettre le walljump)

Translate Activation : 0.1 // il s'agit de la valeur à partir de laquelle on considère que le joystick est utilisé ou non utilisé, donc il s'agit de la zone morte du joystick et du clavier (pour éviter des effets de glissade involontaires).

Collider Script

Move On Collision //active le mouvement de la plateforme lors d'une collision (nécessite la présence d'un plateformeMovingScript)

Is Crossable From Down // permet de traverser la plateforme depuis le bas

Slow Multiplicator // coefficient appliqué à la vitesse lorsque le type SLOW est choisi

Ice Multiplicator// coefficient appliqué à la vitesse lorsque le type ICE est choisi

Water Multiplicator// coefficient appliqué à la vitesse lorsque le type WATER est choisi (pas encore implémenté au niveau collision)

Is Check Point // permet de sauvegarder la position lors d'une collision down avec

Collider Type// définit le type du collider

Trigger // il faut glisser un gameObject avec un plateformeMovingScript, cela définit tous les objets qui doivent commencer à bouger ou commencer leurs comportement lorsque l'on est en collisiondown avec celui qui trigger.

Plateforme Moving Script

Active // indique si la plateforme est active ou non (ou doit être activée)

Delay // délai (en sec) avant lequel la plateforme commence son mouvement (nécessite d'être active évidemment)

Speed X // vitesse en X de la plateforme

Speed Y // vitesse en Y de la plateforme

Max Translate X // distance maximale parcourue en X avant de s'arrêter ou de recommencer le mouvement dans l'autre sens

Max Translate Y // distance maximale parcourue en Y avant de s'arrêter ou de recommencer le mouvement dans l'autre sens

Translate X // distance déjà parcourue en X (utile pour désynchroniser le mouvement en X et en Y)

Translate Y // distance déjà parcourue en Y

Angular Speed // Vitesse angulaire de la plateforme si jamais elle doit tourner

Translate // indicateur sur le vecteur de translation que subit actuellement la plateforme (donc $\text{speedX} \times \text{time.deltatime}$, etc.)

Is Looping // permet de donner à la plateforme un mouvement sans fin ou non