# Mega Fighterz

A picture containing table

Description automatically generated

C’est un jeu de combat très basique avec plusieurs terrains sélectionnables sur le menu principal. Le but du jeu est de tirer trois projectiles (boule de feu) sur l’adversaire. Le jeu se joue en multijoueur et une option est disponible pour render le tir de boules de feu beaucoup plus rapide.

Les boules de feu se font en appuyant sur la touche d’attaque (R pour J1 et M pour J2) après avoir effectué une commande spéciale, comme dans les jeux de combats plus classiques. La commande s’effectue comme suit: bas, diagonale bas et gauche/droite, gauche/droite + attaque. La commande spéciale se fait dans le code en declarant un enum de touches appuyées, puis en les mettant dans l’ordre que l’on veut dans un array et mettre les touches appuyées dans un autre array. Ensuite, le script n’a qu’à comparer les deux pour savoir si une commande spéciale s’est déclenchée.

Le multijoueur dans le script a beaucoup de code qui se répète du joueur un au joueur deux. Les seules différences entre leurs scripts sont leurs touches. Avec du recul, j’aurais dû les faire hériter d’une classe qui a les fonctions basiques des joueurs et faire hériter de cette classe la node KinematicBody2D de Godot afin d’avoir moins de code qui se répète.