

## I – Les fonctionnalités future

*Godot Mega Assets* prévoit d'implémenter de nouvelles fonctionnalités dans les temps à venir. Alors serrez vos manches et accrochez-vous car ce framework n'a pas fini de vous surprendre. Ainsi nous prévoyons de faire :

### **MegaAssets :**

- + Ajout de fonctions accessoires : gestion approfondit des listes, des dictionnaires, et des fichiers.
- + Ajout de propriétés personnalisées dans le module NaughtyAttributes.

### **SaveLoadFx :**

- + La prise en charge des bases de données dans la gestion des données d'un jeu.

### **LanguagesFx :**

- + La prise en charge des traductions automatiques en ligne via des API.

### **InputControllerFx :**

- + La prise en charge des écrans tactiles.
- + La prise en charge des combinaisons de touches.

### **InputGeneratorFx :**

- + La prise en charge des écrans tactiles.
- + La prise en charge des combinaisons de touches.

### **CameraEffectsFx :**

- + L'ajout de plusieurs autres effets de caméra.

### **StandardEffectsFx :**

- + L'ajout de plusieurs autres effets standard.

### **CameraControlFx :**

- + Prise en charge des jeux de combat.

### **InverseKinematicFx :**

- + L'ajout de plusieurs autres fonctionnalités sur l'inversion de cinématique.

**InventoryFx :**

- + L'ajout de plusieurs autres fonctionnalités sur la gestion de l'inventaire.

**VideoRecorderFx :**

- + La prise en charge de la génération de séquence(s) sous le format vidéo.