

Table des matières

I – Définition	2
II – Les propriétés disponibles	2
III – Les méthodes disponibles	2
IV – Les événements disponibles	2

I – Définition

ClonesBreakerFx est un module qui supprime les doublons d'un objet dans une scène grâce à son identifiant.

NB : Notez que ce module est compatible à un jeu 2D, 3D et n'est pas sauvegardable.

II – Les propriétés disponibles

+ **Array Sources** : Tableau de dictionnaires contenant toutes les différentes configurations sur chaque doublon. Les dictionnaires issus de ce tableau supportent les clés suivantes :

- » **String | NodePath reference** : Quelle est la porté des destructions ? Ce champs contient le noeud à partir duquel les clones seront détruits.
- » **String id** : Contient l'identifiant à recherché. L'utilisation de cette clé est obligatoire.
- » **bool partial = false** : Définit si les doublons du noeud en question seront détruit soit par la méthode `queue_free ()`, soit par la propriété *visible*.
- » **float timeout = 0.0** : Quel est le délai avant le démarrage du processus de destruction ?
- » **float delay = 0.0** : Quel est le délai avant la destruction de chaque clone dans l'arbre de la scène en question ?
- » **int search = 3** : Contient le moyen à utilisé pour chercher les clones à détruire. Les valeurs possibles sont :
 - > `MegaAseets.NodeProperty.NAME` ou **0** : Ciblage par nom.
 - > `MegaAseets.NodeProperty.GROUP` ou **1** : Ciblage par groupe.
 - > `MegaAseets.NodeProperty.TYPE` ou **2** : Ciblage par type.
 - > `MegaAseets.NodeProperty.ANY` ou **3** : Ciblage sur n'importe quel type.

NB : Les répétitions au niveau des identifiants ne sont pas tolérées.

III – Les méthodes disponibles

- + **void destroy_clones (delay = 0.0)** : Lance le processus de destruction des clones.
 - » **float delay** : Quel est le temps mort avant la destruction des doublons ?

IV – Les événements disponibles

- + **before_destroy_clone** (**data**) : Signal déclenché avant la destruction d'un clone. Cet événement renvoie un dictionnaire contenant les clé suivantes :
 - » **Node node** : Contient le noeud ayant déclenché l'événement.
 - » **Node clone** : Contient le noeud (clone) à détruire.

- + **after_destroy_clone** (**data**) : Signal déclenché après la destruction d'un clone. Cet événement renvoie un dictionnaire contenant les clés suivantes :
 - » **Node node** : Contient le noeud ayant déclenché l'événement.
 - » **Node clone** : Contient le noeud (clone) après désactivation de sa visibilité. Cette valeur est renvoyée uniquement si la destruction est partielle.

- + **before_destroy_clones** (**node**) : Signal déclenché avant la destruction de tous les clones.
 - » **Node node** : Contient le noeud ayant déclenché l'événement.

- + **after_destroy_clones** (**node**) : Signal déclenché après la destruction immédiate de tous les clones.
 - » **Node node** : Contient le noeud ayant déclenché l'événement.