TP01 – **Programmation**

Nom : Shayne Fortier

Groupe : 1010

No étudiant : 1557696

| **Code ou interactions** | **Explications** | **Exemples** |
| --- | --- | --- |
| [Header("Joueur")] | Ajoute un entête… |  |
|  | Action Type… |  |
| NavMeshAgent.stoppingDistance = float; | *Agent* est le composant de NavMeshAgent.  stoppingDistance permet de définir la distance qu’il va tenir par rapport à sa destination |  |
| [Space(10)] | Ajoute un espacement entre les champs adjacents |  |
| GameObject.FindGameObjectWithTag("Tag") | Permet de trouver l’objet actif qui contient le tag indiqué entre les parenthèses |  |
| Physics.CheckSphere(spherePosition, solCirconference, solLayers, QueryTriggerInteraction.Ignore) | Une méthode pour vérifier s’il y a un élément est en contact avec le collider. Les paramètres commencent par la position de la sphère, sa circonférence ensuite masques de calques d’un objet. |  |
| Mathf.Round() | Arrondie la valeur du paramètre au nombre entier le plus proche |  |
| ClampAngle() | Détermine le maximum et le minimum de l’angle verticale permise à la caméra |  |
| On\*(InputValue value) | \* représente le terme correspondant au InputAction  Permet d’écouter les touches de contrôle, soit de clavier, souri, manette, etc. |  |
| OnApplicationFocus() | Une méthode qui est activé lorsque le logiciel est en focus |  |
| break; | Dans un boucle, brise le boucle. |  |
| transform.LookAt() ; | L’objet change sa rotation pour regarder face à la cible. Le paramètre est le transforme de l’objet cible. |  |
| Component.enabled ; | Propriété pour activer ou désactiver le composant. |  |