

Documentation Projet :

Portal17sLevel

SOMMAIRE :

I – Inputs :

- InputManager ----- 3
- MouseLook ----- 3
- Movement ----- 4

II – PortalGun :

- BallScript ----- 5
- GunScript ----- 5
- Portal ----- 6

III – EnergyBallShooter :

- EnergyBallScript ----- 7
- ShooterScript ----- 7

I – Inputs :

- InputManager :

Permet la répartition de la gestion des inputs sur les différentes fonctions et les différents scripts.

Awake ()

Permet la définition des fonctions et association à quelle fonction correspond quel input.

OnEnable ()

Permet d'activer la gestion des contrôles.

OnDestroy ()

Permet de désactiver la gestion des contrôles.

Update ()

Récupère de manière continue les déplacements du joueur et de sa caméra.

- MouseLook :

Permet la rotation de la caméra en fonction du déplacement de la souris.

Start ()

Permet la mise en place du curseur verrouillé et invisible.

Update ()

Permet la rotation de la caméra en fonction du déplacement de la souris.

ReceiveInput (Vector2 mouseInput)

Fonction servant à la réception des déplacements de la souris.

- Movement :

Permet le déplacement et le saut du joueur en fonction des touches sur lesquels l'utilisateur appuie.

Update ()

Permet de savoir si le joueur a la capacité de sauter, lui permet de sauter et de se déplacer.

ReceiveInput (Vector2 _horizontalInput)

Fonction servant à la réception de la valeur des déplacements effectués.

OnJumpPressed ()

Fonction servant à la réception de l'input de saut.

II – PortalGun :

- BallScript :

Permet la gestion des balles que le joueur tire.

Start ()

Permet l'initialisation des variables utilisées dans le script.

OnCollisionEnter (Collision other)

Gère l'entièreté de ce qui entre en collision avec la balle. C'est donc ce qui permet la position, la rotation et les conditions nécessaires à placer le portail.

- GunScript :

Permet d'effectuer les différents tirs de balles.

Shoot (String side)

Permet la création des balles lors de l'appui sur les cliques de la souris.

- Portal :

Permet la gestion des mécaniques des portails.

Start ()

Permet l'initialisation des variables utilisées dans le script.

OnTriggerEnter (Collider other)

Fonction servant à gérer ce qui se passe lorsqu'un objet passe au travers du portail.

S'il s'agit du joueur, et que le deuxième portail est valide, il le téléporte à l'autre avec une rotation particulière, sinon il ne lui fait rien.

S'il s'agit d'un objet ayant le tag « MovableItem », il le téléporte tout simplement.

III – EnergyBallShooter :

- EnergyBallScript :

Permet la gestion des boules d'énergies.

Start ()

Permet la mise en place des variables utilisées lors du script.

OnCollisionEnter (Collision collision)

Permet le rebond sur les murs, sol ou plafond, ainsi que tuer le joueur lors du contact avec celui-ci.

- ShooterScript :

Permet le tir des boules d'énergies toutes les 12 secondes.

Start ()

Permet la mise en place des variables utilisées lors du script.

FixedUpdate ()

Permet la création des boules d'énergies toutes les 12 secondes.