

- ❖ Tutoriel de **développeur**
- ❖ Niveau **facile**



Adapter l'écran à la résolution native du PC

Rappels :

- Ce tutoriel vous permet de cocher une case d'expérience dans votre **carnet de progression** en tant que **développeur**.
- Le vocabulaire propre au moteur GODOT est écrit en *italique*.

Objectifs du tutoriel :

- Faire en sorte que la résolution d'écran choisie lors de la création de votre jeu s'adapte automatiquement à celle de l'écran du joueur, afin de toujours apparaître en plein écran une fois le jeu lancé.

Prérequis obligatoire :

- Avoir déjà conçu un niveau et au moins un personnage en 2D sur GODOT.

Etapas à suivre :

1. Ouvrez votre projet Godot.
2. Cliquez sur « Projet » en haut à gauche de l'écran, puis sur « paramètres du projet ».
3. Dans l'onglet « général », une liste de sous-dossiers apparaît à gauche, cliquez sur « Fenêtre » (voir image de droite).
4. Dans la liste centrale, à côté de la ligne « plein écran », cliquez sur « activé ».
5. Plus bas dans la liste, à côté de la ligne étirement → mode, cliquez sur « disabled » et remplacez le par « 2d ».
6. Lancez votre projet, plutôt que d'apparaître dans un petit écran, il devrait épouser la résolution de votre bureau.
7. Si vous n'avez pas inclus de fonction pour quitter le jeu (vous être coincé dans le jeu), appuyez sur les touches ALT + F4 de votre clavier afin de fermer l'application.
8. Bravo, vous avez terminé ce tutoriel et gagné un point d'expérience de **développeur** !

