

J04-01 – Exercices

Objectifs

- Manipuler des Coroutines
- ... et ne pas se faire de mal en cours de route

Exercices

Exercice 1

Créer un nouveau script qui va démarrer une Coroutine au Start. Cette coroutine doit écrire « Hello » dans la console, attendre 2 semaines, puis écrire « Je suis une coroutine ! », puis attendre 4 secondes, et enfin écrire dans la console « Je suis un peu lente à répondre ».

Vérifiez le comportement en attachant ce script à un GameObject de la scène.

Exercice 2

Créer un script qui va, via une Coroutine, gérer un cooldown de compétence. Quand le joueur appuie sur Espace, cela déclenche une compétence (ici on va se contenter d'écrire quelque chose dans la console). Le joueur doit attendre la fin du rechargement de sa compétence avant de pouvoir la relancer.

Trouvez un moyen de gérer ce concept de cooldown de compétence via une Coroutine.

Exercice 3

Créer un script qui permet de gérer un timer via des coroutines. Ce script doit permettre de paramétrer le temps voulu, et il doit s'arrêter quand le temps imparti est écoulé.

Exercice 4

Créez un script qui va déplacer un GameObject via une interpolation non linéaire entre une position de départ et une position d'arrivée. Inspirez-vous du code du cours pour ça et utilisez des Animation Curves.

Exercice 5

Trouvez un truc marrant à faire avec des Coroutines