Création des ennemis

Afin de créer nous même le design du personnage et ses mouvements, nous pouvons utiliser le logiciel PISKEL.

Il est possible d’utiliser les animations :

* **AnimationPlayer** permet de donner du mouvement, des expressions au personnage
* **CollisionShape2D** va permettre de fixer les limites autour du personnage (càd pour voir à quel moment les autres objets, joueur sont en collision avec lui.
* **Timer** : Nous pouvons mettre un timer, permettant aux personnages au bout d’un certain temps de faire une action. Il faut d’ailleurs qu’il soit programmer en autostart pour que le personnage se mette en mouvement dès le début.

La seule différence entre le code du personnage principal et des ennemis et que nous ne contrôlons pas les déplacements de celui-ci. Ce seront des déplacements fait avec une fonction random.