**player.py**

**Provenance :**

Les méthodes « input », « move », « check\_collisions » et « animate » sont tirées d’un tutoriel du vidéaste [Clear Code](https://www.youtube.com/@ClearCode). Tout le reste est une création originale.

**Utilités :**

* Contrôler les mouvements du joueur
* Animer le joueur
* Contrôler les interactions du joueurs avec un personnage ou une porte.
* Contrôler les interactions avec les indices du tableau d’enquête

**Fonctionnement :**

La méthode « input » permet de détecter les touches de mouvement activées.

La méthode « move » change les coordonnées du joueur en fonction des touches pressées en faisant attention à ne pas traverser un obstacle.

La méthode « check\_collisison » permet de détecter une collision.

La méthode  « animate » affiche la bonne image du joueur, en fonction de son état et de l’avancement de son animation.



La méthode « check\_interact » permet de déclencher un interaction avec l’environnement. En effet, si le joueur rentre en collision avec un élément interactif et que la touche E est pressée, l’interaction se lance. Il existe pour le moment deux types d’interactions : les dialogues et le changement de lieu par le passage d’une porte. Si un bloc mène à une autre carte, à la carte affichée change instantanément ; si un personnage a des dialogues associés, on lance le dialogue correspondant au lieu et à l’étape du jeu actuels. Si le personnage n’a pas de dialogues, alors il dit simplement « … ».

Une image contenant dessin humoristique, capture d’écran, Dessin animé

Description générée automatiquement

Une image contenant dessin humoristique, capture d’écran, pixel

Description générée automatiquement

La méthode « check\_document\_interact », quant à elle, permet de détecter une interaction avec un indice du tableau d’enquête, c’est-à-dire si on attrape l’indice pour le déplacer ou si on clique la punaise de l’indice pour créer un lien avec un autre.

Enfin, la méthode « stop\_document\_interact » permet tout simplement d’arrêter d’interagir avec un indice et de réinitialiser les variables liées à cette interaction.