

Voici un exemple de code pour contrôler un
`CharacterBody3D` dans Godot 4 :

```
```gdscript
```

```
extends CharacterBody3D
```

```
@export var speed : float = 5.0
```

```
@export var jump_force : float = 10.0
```

```
func _physics_process(delta):
```

```
 var velocity = Vector3.ZERO
```

```
 # Mouvement horizontal
```

```
 if Input.is_action_pressed("ui_right"):
```

```
 velocity.x += 1
```

```
 if Input.is_action_pressed("ui_left"):
```

```
 velocity.x -= 1
```

```
 if Input.is_action_pressed("ui_down"):
```

```
 velocity.z += 1
```

```
 if Input.is_action_pressed("ui_up"):
```

```
 velocity.z -= 1
```

```
 velocity = velocity.normalized() * speed
```

```
 if is_on_floor() and
```

```
Input.is_action_just_pressed("ui_accept"):
 velocity.y = jump_force
 move_and_slide(velocity, Vector3.UP)
...
```

### Explications :

- `**`speed`**` : Vitesse de déplacement.
- `**`jump_force`**` : Force du saut.
- `**Mouvement**` : Contrôlez avec les touches fléchées

Si tu ne trouves pas `**"Input Map"**` dans Godot, tu peux utiliser le script pour gérer les entrées manuellement. Voici les étapes :

1. `**Utiliser `_input(event)` dans un script `_input(event)` pour détecter les entrées.`

```
` ``gdscript
func _input(event):
```

```
 if event.is_action_pressed("ui_up"):
 # Gérer le mouvement vers le haut
 elif
event.is_action_pressed("ui_down"):
 # Gérer le mouvement vers le bas
 ``
```

2. **\*\*Configurer des Actions dans N'importe quel Script\*\*** :

- Tu peux définir des actions dans un fichier de configuration si besoin, puis appeler ces actions dans `\_input`.

3. **\*\*Utiliser**

```
`Input.is_action_pressed(action_name)` **
:
```

- Vérifie les actions dans la boucle  
`\_process(delta)` :

```
``gdscript
```

```
func _process(delta):
```

```
if Input.is_action_pressed("ui_left"):
 # Mouvement vers la gauche
 ...
```

Avec cette méthode, tu peux facilement contrôler les entrées sans utiliser l'interface graphique.