



**TP
ZIPP**

OH IL VA À GAUCHE ET À DROITE !

CONTEXTE

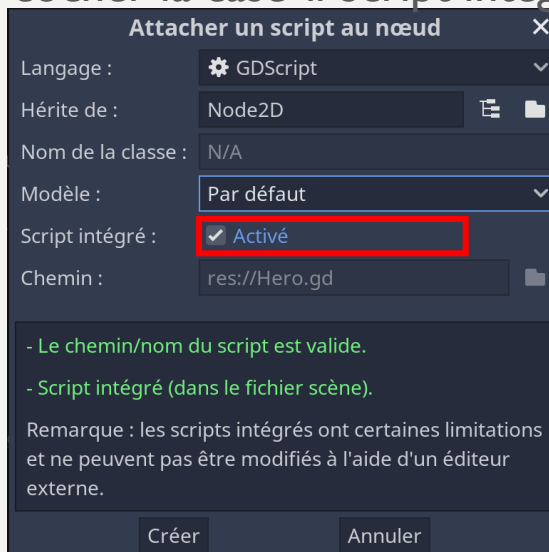
- L'idée est de découper le projet en plusieurs parties pour pouvoir monter crescendo dans le projet et me permettre de vérifier que tu avances bien, ou sinon t'orienter sur le bon chemin.
- On va passer maintenant aux choses sérieuses (enfin pas trop non plus) et on va aller sauver la princesse Zapp!
- Cette première partie concerne l'initialisation du projet Zipp et un premier bout de code pour faire bouger Zipp de gauche à droite et de droite à gauche.

INITIALISATION DU PROJET

- Créer un nouveau projet dans Godot avec pour nom Zipp (en passant, j'ai trouvé un titre pour le jeu : « Zipp, le petit héros au grand cœur », est-ce que tu aimes?)
- Une fois le nouveau projet ouvert, réorganises tes dossiers de façon à avoir:
 - Un dossier « scenes »
 - Un dossier « scripts »
 - Un dossier « assets »
- Ensuite crée une première scène appelée « hero » avec comme nœud racine un « Node2D »

A GAUCHE, A DROITE!

- Dans cette première scène, on veut que notre héros puisse se déplacer sur un plan horizontal avec les touches du clavier. Pour ça, il faut:
 - Renommer le nœud racine de la scène : « Hero »
 - Ajouter un nouveau nœud « Sprite », enfant du nœud racine de la scène
 - Affecter la texture de Zipp dans ce nœud. Tu trouveras l'image dans les assets du repo lié au projet : « zipp_idle.png ».
 - Créer un nouveau script attaché au nœud racine (et pas au Sprite). Ce script n'est pas stand-alone, ce qui veut dire que tu dois cocher la case « Script intégré » :



A GAUCHE, A DROITE!

- Dans ce nouveau script:
 - Vérifie que la fonction `_ready()` et `_process()` sont bien présentes.

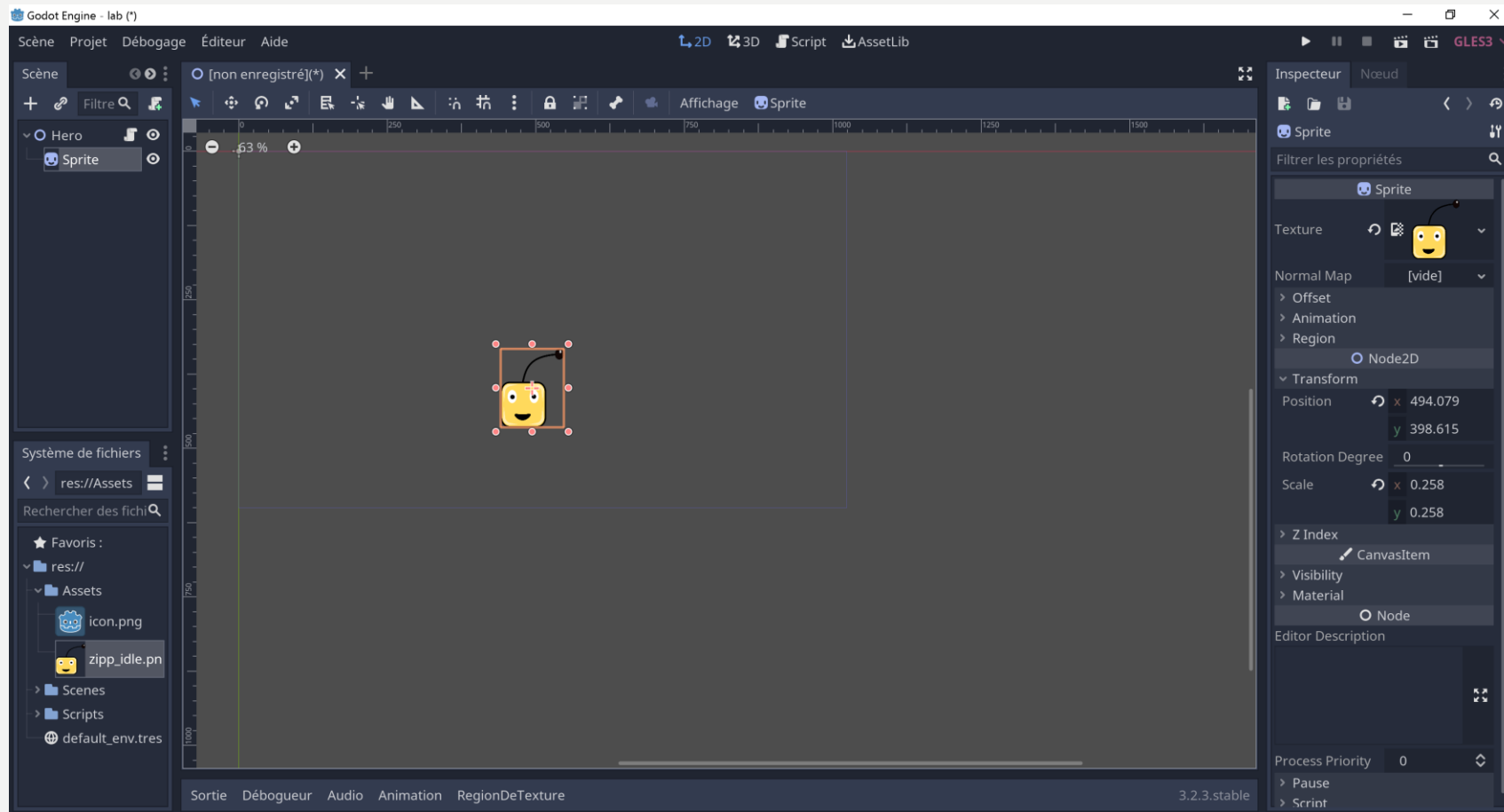
```
1  extends Node2D
2
3
4  # Declare member variables here. Examples:
5  # var a = 2
6  # var b = "text"
7
8
9  # Called when the node enters the scene tree for the first time.
10 ◻ func _ready():
11     ◻ pass # Replace with function body.
12
13
14  # Called every frame. 'delta' is the elapsed time since the previous frame.
15 ◻ func _process(delta):
16     ◻ pass
```

A GAUCHE, A DROITE!

- Dans ce nouveau script:
 - Il faut faire en sorte que lorsqu'on appuie sur la touche flèche gauche (respectivement droite), Zipp ailles à gauche (respectivement à droite)
 - Il ne doit pas aller en bas ou en haut
 - Tu es libre de coder cette fonctionnalité comme tu le sens, c'est ton projet

A GAUCHE, A DROITE!

- Voilà un aperçu du projet de mon côté:



- J'ai modifié le scale du personnage (dans les propriétés à droite) pour qu'il rentre dans l'écran (0.258, 0.258)