



Atelier Gamebuino

Les types des variables:

1. *Maps**
2. *World**
3. *Character* ou Unicorn**

Les fonctions d'affichage:

1. *Print()* [afficher]

Les fonctions pour les events:

1. *gb.display.pressed(bouton)* [Fonction de Gamebuino]
2. *gb.display.repeat(bouton)* [Fonction de Gamebuino]
3. *run(debut de la map)* [Courir]
4. *moveBack(debut de la map)* [Reculer]
5. *jump()* [Sauter]
6. *restart_game()* [Redémarre le Jeu]
7. *getStart()* [Retourne le début de la map]

La fonction pour ajouter la gravité, la mort, la vie, l'univer 42:

1. *add_physics()* [Ajouter la physique]

Les noms des boutons de la GameBuino:

1. *BUTTON_A*
2. *BUTTON_B*
3. *BUTTON_MENU*
4. *BUTTON_LEFT*
5. *BUTTON_RIGHT*
6. *BUTTON_UP*
7. *BUTTON_DOWN*

Comment utiliser une fonction:

1. Toutes les fonctions autres que celle de Gamebuino doivent être précédée par le nom de la variable dont elle appartient et une flèche "->". `licorne->moveBack(maps->getStart());`
2. Les parenthèses servent à passer à la fonction des variables extérieures pour influencer son comportement. `licorne->moveBack(maps->getStart());`
3. Toutes les lignes doivent être terminées par un ";". `licorne->moveBack(maps->getStart());`