



# 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, time)* [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 celles de Gamebuino doivent être précédées par le nom de la variable à laquelle elles appartiennent 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());`