

Launcher

Extends: [KinematicBody2D](#)

Description

La classe qui gère le lanceur de banane et son tir

Property Descriptions

rotation_vitesse

```
export var rotation_vitesse = 1
```

Initialisation des conditions initiales pour la rotation-déplacement du lanceur
Vitesse de rotation du launcher sur lui-même

rotation_direction

```
export var rotation_direction = 0
```

Initialement le launcher est à l'horizontale

vitesse_horizontale

```
export var vitesse_horizontale = 200
```

Vitesse de déplacement horizontal du launcher, synchronisée sur celle du gorille
Dans l'idéal il faudrait récupérer la valeur de l'autre scène

deplacement_horizontal

```
export var deplacement_horizontal = "(0, 0)"
```

Initialisation du vecteur2D du déplacement horizontal du launcher

angle_de_tir

```
export var angle_de_tir = 0
```

Initialisation des conditions initiales du tir

puissance_de_tir

```
export var puissance_de_tir = 5
```

Vitesse initiale du tir / puissance

gravite

```
export var gravite = 8
```

On règle la valeur de la gravité

direction_du_tir

```
var direction_du_tir
```

Initialisation du vecteur2D qui permet d'obtenir l'orientation du vecteur v0

power_change

```
var power_change
```

Variable qui permet de choisir une puissance de tir avec les touches + et -

bornes

```
var bornes
```

On génère les bornes entre lesquelles le vent est généré

vent

```
var vent
```

On tire au hasard la valeur du premier vent pour le premier tir

waited

```
var waited
```

Initialisation du compteur de temps entre chaque tir Initialement on a jamais attendu

shooting

```
var shooting
```

Initialement on ne tire pas

delay

```
export var delay = 1
```

duree entre chaque tir en seconde

banana_scene

```
export var banana_scene = "[Object:null]"
```

Gestion de l'import Banana Scene et Banana Spawn On importe la scene de la banane-projectile

banana_spawn_path

```
export var banana_spawn_path = ""
```

On importe l'endroit plané sur la carte où la banane spawn

banana_spawn

```
var banana_spawn
```

On fait apparaître la banane à cette endroit quand on est prêt à tirer

Method Descriptions

set_direction

```
func set_direction()
```

Fonction qui règle l'angle initial et la puissance du tir#

fire_once

```
func fire_once()
```

Fonction appelée à l'appui de la touche espace, le tir est déclenché

wind_generator

```
func wind_generator()
```

Fonction qui est appelée après chaque tir, ainsi on change la valeur du vent

shoot

```
func shoot()
```

Quand l'ordre de tirer est donné, on tire la banane dans la direction donnée

maj_label

```
func maj_label()
```

Fonction qui récupère les caractéristiques du tir et qui permet ensuite de les afficher dans le GUI

get_input

```
func get_input()
```

A chaque frame, on analyse si les touches du clavier sont pressées et on agit en conséquence