

# Manuel développeur

## Versions et dépendances

### Moteur de jeu

Godot : v4.2.1.stable.official [b09f793f5]

### Outil de communication en temps réel

WebRTC : v1.0.5

## Scènes

### main\_menu

Scène du menu principal.

#### main\_menu.gd

S'occupe principalement de la logique des changements de scènes en cliquant sur les boutons.

#### save\_file.gd

Charge les paramètres de l'utilisateur (username, volumes, mode plein écran, serveur).

### option\_menu

Menu options.

#### option\_menu.gd

Contient les fonctions qui permettent les modifications de certains paramètres.

### Credit

Scène contenant les crédits.

#### Credit.gd

Script décrivant la logique de reprise de la piste audio au changement de scène.

### control

Scène du lobby.

#### Lobby.gd

Classe lobby contenant le nom des joueurs, leur id et leur index (1 ou 2).

#### Client.gd

Script contenant la logique client.

#### Server.gd

Script contenant la logique serveur.

## saved\_level

Scène présentant les niveaux à charger en mode solo.

### saved\_level.gd

Script permettant d'afficher les niveaux enregistrés et permettant de les charger.

## level

Scène représentant le niveau de jeu.

### grid.gd

Script permettant de dessiner/cacher la grille lors de la partie construction.

### level.gd

Script contenant la logique pour le déroulement d'une partie.

- Génération aléatoire du départ et de l'arrivée.
- Logique de construction
- Séquence construction, puis course et timers associés
- Attribution des points
- Changements de point d'apparition
- Implémentation du mode solo.

## UI

Scène représentant les boutons qui apparaissent lors de la partie construction.

## items

Scène contenant les pièges.

### Items.gd

Gère le positionnement des items sur la grille de construction.

## saw

Piège scie circulaire.

### Saw.gd

Gère le positionnement sur la grille ainsi que l'animation de la scie.

## spike

Piège pics.

### Spike.gd

Gère l'orientation des pics lors de la pose en mode construction.

## player

Scène représentant le joueur.

### player.gd

Implémente la physique du joueur et ses interactions avec les éléments.

## scoreboard

Scène du tableau des score

[Scoreboard.gd](#)

Permet d'afficher les scores des deux joueurs.

[Save\\_tilemap.gd](#)

Permet de sauvegarder le niveau.

## GameManager

Le GameManager est un script qui permet de centraliser bon nombre de variables qui peuvent être utilisées dans plusieurs scènes.

Parmi celles-ci on retrouve les points des joueurs ou leur zone d'apparition par exemple.

Beaucoup de ses variables sont initialisées dans les différents scripts (on peut directement créer une variable en faisant « GameManager.NomDeVariable = xxx »).