extends KinematicBody2D

var pot\_disparar = true

var escena\_bill\_dreta = preload("res://Escenes/Bill dreta.tscn")

var escena\_bill\_esquerra = preload("res://Escenes/Bill esquerra.tscn")

var espera\_bala = 2

var timer

func \_ready():

timer = Timer.new()

timer.set\_one\_shot(true)

timer.set\_wait\_time(espera\_bala)

timer.connect('timeout',self,'on\_timeoute\_complete')

add\_child(timer)

func \_physics\_process(delta):

if pot\_disparar:

dispara()

func dispara():

pot\_disparar = false

crea\_bala\_dreta($Dreta.global\_position)

crea\_bala\_esquerra($Esquerra.global\_position)

$AudioStreamPlayer2D.play()

timer.start()

#if pot\_disparar:

#$AudioStreamPlayer.play()

func crea\_bala\_dreta(posicio):

var nou\_bill = escena\_bill\_dreta.instance()

nou\_bill.position = posicio

get\_parent().add\_child(nou\_bill)

func crea\_bala\_esquerra(posicio):

var nou\_bill = escena\_bill\_esquerra.instance()

nou\_bill.position = posicio

get\_parent().add\_child(nou\_bill)

func on\_timeoute\_complete():

pot\_disparar = true