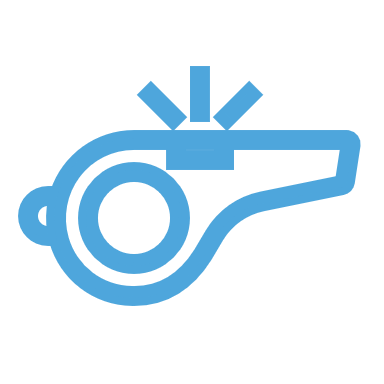
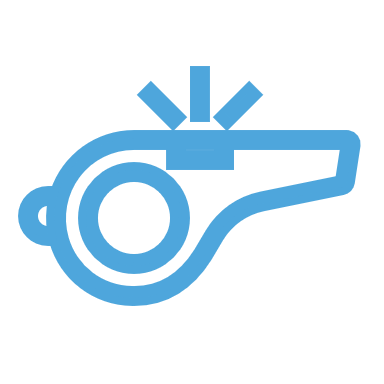
Laboratoire (partie 1)

Continuer le jeu *Défenseur du sous-sol*



**Suivez bien les étapes.**

**Et lâchez votre cellulaire/Youtube/autre distraction.**

# Mise en situation

Reprenez le code que nous avons fait en classe ensemble. Vous allez développer de nouvelles fonctionnalités !

# Balle du joueur

Coder une balle qui va aller de gauche à droite à partir de la position du joueur.

**Affichage**

À partir de la ressource *BalleJoueur.png*, créez un objet de jeu nommée *BalleJoueur* avec un *sprite renderer* dans le niveau. Ajuster la grosseur de la balle au besoin.

**Mouvement**

1. Ajoutez et configurez des composantes *CircleCollider2D* ainsi que *RigidBody2D*.
2. Créez et ajoutez un script nommé *BalleJoueur.cs*.
3. Créez et exposez dans l’éditeur une variable de type Vector2 nommée *vitesse*.
4. Codez la logique qui fera que la balle bouge de gauche à droite selon la *vitesse* choisie.

**Arrêt de la balle**

On doit faire qu’elle ne puisse aller à l’infinie.

1. Dupliquez l’objet de jeu *FrontiereBoulet* que vous renommerez *FrontiereBalle* et placez-le à droite de l’écran.
2. Codez la logique pour que lorsqu’un *VilainsBoulet* atteindra *FrontiereBalle*, il sera détruit.

**Élimination des VilainsBoulets par les BallesJoueurs**

Lorsque *BalleJoueur* touche un *VilainsBoulet*, les deux doivent s’éliminer.

Codez cette logique.

Indice : On doit coder dans *BalleJoueur.cs* ainsi que dans *VilainBoulet.cs.*

**Commettre et pousser**