Laboratoire (partie 2)

Continuer le jeu *Forêt magique*



**Suivez bien les étapes.**

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

**Je ne vous dis pas tout quoi faire… c’est normal.**

**Travaillez en équipe pour ce laboratoire.**

# attaque Épée - robin

Vous allez créer une nouvelle arme : l’épée. Cela représentera probablement un bon défi.

## Animation – Robin

Ajoutez les 4 animations « attack » qui sont un peu différente de « attack-weapon ». La direction gauche de l’animation se trouve dans *TinyRPGForest\_Flipped.zip*.

## Contrôleur - Robin

Ajoutez un nouveau *BlendTree* dans le contrôleur de *Robin* nommé *AttaqueEpee*. Lorsque vous appuyez sur une touche de votre choix, les animations doivent jouer correctement comme pour le tir à l’arc. Ajoutez donc des transitions appropriées. Vous aurez besoin d’un *trigger* nommé Attaque*Epee.*

## Mouvement de Robin

Le joueur doit arrêter de bouger comme nous avons fait avec le tir à l’arc. Utilisez les évènements des animations pour effectuer cela.

# attaque Épée - épée

Créer cette structure.

 

BaseEpee doit avoir un Animator. *Epee* doit avoir un *SpriteRenderer* avec l’image *Sword* contenue dans votre projet. Ajoutez un *Rigidbody2D* et un *BoxCollider2D* également.

## Apparition/disparition

Pour le moment, simplement noter que vous pouvez toujours activer/désactiver un objet avec la petite boite avec un contour bleu.



Dans les 4 animation d’attaque de Robin, faite que l’épée apparaît au début de l’animation et disparait à la fin. Animez la proriété *IsActive* pour ce faire. C’est un booléen, c’est normal!



**Note** : mon Robin n’est pas animé dans mon exemple, mais vous il devrait l’être.



Suite à cela, pendant le jeu, l’épée devrait apparaître et disparaître lorsque vous frappez.

## Épée - Mouvement

Finalement, faites que l’épée soit animé le temps qu’elle apparaisse. Vous devez animer sa position et sa rotation pour chacune des 4 animations!

**Note** : mon Robin n’est pas animé ici mais le sera pour vous.



## Épée – Fonction

Finalement, faites que si vous frappez un ennemi, il encaisse un point de dégât. Regardez-bien vos *layers*!