Exercice - Interaction

# Sifflet contourSifflet contourLisez attentivement

**Les questions jugées impertinentes ne seront pas répondues.**

# Destruction d’objets

Les objets pouvant sortir de la scène (Nuage, Cœur et BalleVilain) doivent se détruire à un moment. Nous avons sinon de la mémoire occupée qui grossit de plus en plus (*memory leak*).

Pour ce faire, ajoutez un nœud VisibleOnScreenNotifier2D sur le RigidBody2D des projectiles, puis connectez-vous au signal screen\_exited() ; . Se référer aux recettes de code (ou vos recherches) pour voir comment détruire un objet.

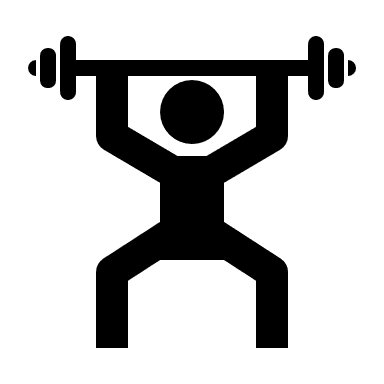
**VALIDEZ AVEC LA CAMERA DE DEBUG QUE VOS OBJETS disparaissent BEL ET BIEN.**

# STOP, TESTEZ !

# Coder le jeu

Vous coderez les règles de jeu suivantes :

1. Lorsqu’un projectile touche le joueur adverse…
   1. Le projectile est détruit ;
   2. Le joueur perd des points de vie.
      1. Le nombre de vie doit être paramétrable via l’interface.
2. Lorsque deux projectiles se touchent, ils disparaissent.
3. Lorsque la vie d’un des joueurs tombe à 0, on redémarre la scène. Se référer aux recettes pour voir comment redémarrer une scène.

Bon courage ! 