Recettes variées

 1. public void Recettes()

 2. {

 3. //Affichage dans la console

 4. GD.Print("Hello World!");

 5. float maVariable = 17.0f;

 6. GD.Print("maVarialbe:", maVariable);

 7. //Affichage avec un "tab" entre les arguments

 8. GD.PrintT("maVarialbe:", maVariable);

 9.

10. //Tirage de nombres au hasard

11. //[0.0f et 1.0f]

12. GD.Randf();

13. //[5.0, 10.0]

14. GD.RandRange(5.0, 10.0);

15. //[0, (2^32)-1]

16. GD.Randi();

17. }

1. //Detruire un objet

2. this.QueueFree();

1. //Redémarrer une scene

2. this.GetTree().ReloadCurrentScene();

1. //Pouvoir se connecter aux signaux de collision

2. public override void \_Ready()

3. {

4. this.ContactMonitor = true;

5. this.MaxContactsReported = 1;

6. }