Démarrer un projet

En bref

* [GIT](#_Toc176500890)
* [Créer le projet](#_Toc176500891)
* [Configurer le projet](#_Toc176500892)
* [Organisation dossiers](#_Toc176500893)
* [Créer niveau vide](#_Toc176500894)
* [Configurer debug](#_Toc176500895)

# GIT

Utilisez le service de votre choix (GitHub, BitBucket ou autre).

**Ne pas oublier le .gitignore.**

# Créer le projet

Configurer comme suit. Nous laisserons le renderer à Forward par défaut, sauf si vous voulez développer sur un téléphone auquel cas vous mettrez Mobile.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# Configurer le projet

## Résolution

Project->Project settings-> General->Window.

La résolution sera 1000x500 dans le cadre du cours. Si vous développez sur une plateforme particulière (téléphone, console), vous devez vous informer de la résolution et le ratio.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

## IDE externe

Editor->Editor settings->Dotnet->Editor->External Editor.

Configurer pour l’éditeur de votre choix (recommandé Visual Studio).

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# Organisation dossiers

Obligatoire pour la session et fortement recommandé.

* addons : plugins de Assetlib
* asset : ressources secondaires, tels que textures, sons, courbes, etc
* content : contenu généré dans Godot. Typiquement des scènes.
* src : Code de vos scripts.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# Créer niveau vide

Créer une scène qui sera votre premier niveau. Démarrez avec F5, choisissez cette scène comme scène de départ par défaut.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Vous pouvez changer cette scène à tout moment dans

Project->Project settings-> General->Application->Run->Main Scene.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# Configurer debug

Après la création de votre premier script C#, dans Visual Studio, quand vous devrez débugger.

Debug->[NOM\_PROJET] Debug Properties

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Supprimer la configuration par défaut.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Créer une configuration *Executable.*

A black screen with red border

Description automatically generated

L’exécutable est le fichier exe de démarrage de Godot.

Le « Working directory » indiquera quel est le projet à démarrer.

Quand c’est fait, appuyez sur F5 à partir de Visual Studio pour démarrer en mode déboggage.

Hot Reload

A screenshot of a computer

Description automatically generated