

1 Introduction (p33)

1.1 Installation (p37)

1.2 Premier lancement, découverte de l'interface (p39)

2 Premiers pas avec Gdscript et Godot (p44)

2.1 GDscript (p45)

Comment créer un script et informations générales

2.2 Les Variables (p47)

2.2.1 Chaînes de caractères (p47)

2.2.2 Entiers et réels (p48)

2.2.3 Booléens (p48)

2.2.4 Types supplémentaires (p49)

Vector2, Vector3, Color

2.2.5 Les Listes (Array -tableaux- dans Godot) (p50)

2.2.6 Les dictionnaires (p50)

2.2.7 *Note sur la valeur null (p52)*

2.2.8 *Note sur l'opérateur := (p52)*

2.2.9 Les constantes (p52)

Constantes et Énumération

2.3 Les Tests

2.3.1 If else (p53)

2.3.2 Match (p53)

Le *switch* d'autres systèmes de programmation

2.3.3 While, For (p54)

2.4 Les Fonctions (p54)

2.5 Les Classes (Programmation Orientée Objet) (p57)

Avec un exemple simple d'utilisation.

Information sur la méthode `to_string()`, `__str__()` en Python

2.5.1 Encapsulation avec setget

Attention : ce mot clef disparaît dans la version 4 de Godot au profit d'une autre méthode.

2.5.2 Icônes de classe

Images pouvant apparaître dans l'éditeur au niveau des Noeuds (Node)

3 Interagir avec une scène : petits exemples en 2D (p62)

3.1 Déplacement d'un Sprite (p62)

Dont l'utilisation d'une feuille de sprite (spritesheet) et de l'éditeur d'animation

4 Création d'un Menu (p67)

5 Interactions dans un environnement 3D

Comment créer un sol et une sphère texturée qui pourra rouler dessus et rentrer en collision avec un cube texturé lui aussi... Gérer les lumières...

6 Les encarts

6.1 Comment obtenir de l'aide ? (p51)

Utilisation du système d'aide intégré.

6.2 Comment connaître le type d'une variable (pendant l'exécution du code) ? (p62)

6.3 Gestionnaire de projet

6.3.1 Modification de la taille de la fenêtre (p66)

6.4 Raccourci pour la fonction get_node() (p66)

6.5 Ordre d'affichage dans les arbres de nœuds (sceneTree) (p67)

(Ce sommaire n'est pas absolument complet mais, cela vous donne une idée plus précise de ce qui se trouve dans le dossier G.E. du magazine!)