
PyEngine

Version 1.0.0

juin 09, 2019

1	Introduction	3
2	Téléchargement et Installation	5
3	FAQ	7
4	Théorie	9
5	Hello World	13
6	Enumérations	17
7	Exceptions	21
8	Window	23
9	GameState	27
10	Entity	29
11	MusicSystem	31
12	UISystem	35
13	EntitySystem	37
14	SoundSystem	39
15	PositionComponent	41
16	SpriteComponent	43
17	TextComponent	45
18	PhysicsComponent	47
19	MoveComponent	49
20	ControlComponent	51

21	LifeComponent	53
22	Widget	55
23	Label	57
24	Image	61
25	Button	65
26	Entry	69
27	Color	71
28	Font	73

Bienvenue sur la documentation de la bibliothèque PyEngine.

PyEngine est constamment en développement, la documentation est donc susceptible d'être changée. N'hésitez pas à y revenir dès que vous avez un problème.

Note : Il est important de rappeler que PyEngine est un projet OpenSource et développé par des personnes non professionnelles. Vous pouvez, vous aussi, y participer via le github.

Sommaire :

CHAPITRE 1

Introduction

PyEngine a été créé par LavaPower.

PyEngine se base sur PyGame pour fonctionner. Il a été fait pour être utilisé sur des jeux 2D de tout type : Platformer, Pong, Casse bricks... .

Vous pouvez retrouver des tutoriels, des exemples et la documentation des différentes classes.

Note : PyEngine est encore très jeune et encore très limité.

Note : Cette documentation liste les méthodes des classes qui peuvent être utilisées sans problème et sans risque.

Téléchargement et Installation

2.1 Dernière release (Méthode simple)

- Avoir Python et Pip installés
- Faire dans une console : *pip install PyEngine-2D*
- PyEngine est téléchargé et installé

2.2 Version en développement (Méthode moins simple)

- Avoir Python et Pip installés
- Télécharger et décompresser les fichiers du github (<http://github.com/pyengine-2D/PyEngine>)
- **Faire dans une console à l'endroit où sont les fichiers :** *python setup.py install.*
- PyEngine est téléchargé et installé

3.1 Qu'est-ce que PyEngine ?

PyEngine est une bibliothèque python permettant de créer des jeux vidéos 2D plus facilement. C'est une sorte de moteur de jeu très simplifié sans interface.

3.2 Pourquoi créer PyEngine ?

Pour créer un jeu vidéo en python, il existe déjà le très bon PyGame.

Mais en créant mon jeu, je devais créer des systèmes (comme le système d'entité) qui sont pourtant utiles pour tous. J'ai donc fait le choix de créer PyEngine (qui utilise PyGame lui même) (Et puis ça permet un bon entrainement en Python).

3.3 Quelles sont les dépendances de PyEngine ?

Si ce n'est Python, PyEngine utilise PyGame.

3.4 Quelles sont les plateformes où PyEngine est utilisable ?

Si vous pouvez utiliser PyGame et Python, vous pouvez utiliser PyEngine.

3.5 Je souhaite participer au développement de PyEngine, comment faire ?

Envoyez moi un message par Discord (LavaPower#2480) pour voir ce que vous pouvez faire.

Avant de s'attaquer aux tutoriels pratiques, il est important de comprendre l'architecture général de PyEngine.

4.1 Architecture en arbre

Il est possible de voir l'architecture de PyEngine comme un arbre.

Ceci induit plusieurs choses :

- Chaque élément peut accéder à tous les autres éléments.
- Il y a un élément initial
- Il y a des éléments transitifs
- Il y a des éléments finaux

Note : Accéder à n'importe quel élément à partir d'un autre est parfois caché ou idiot mais c'est toujours possible.

4.2 Window, début de Tout

PyEngine prend comme élément initial Window. Celui ci correspond en fait à la fenêtre qui s'ouvre quand vous le créez.

C'est à partir de lui que l'on va créer notre architecture.

4.3 Les éléments transitifs

Notre fenêtre a besoin de monde pour fonctionner. Ceux ci sont simplement les GameStates. Ce sont eux qui vont être directement rattaché à Window et qui correspondent aux mondes que vous voyez.

Les éléments qui les suivent sont les Systems. Actuellement PyEngine possède 4 systèmes :

- EntitySystem : Gestionnaire des entités

- UISystem : Gestionnaire des widgets
- MusicSystem : Gestionnaire de la musique de fond
- SoundSystem : Gestionnaire des sons et bruitages

MusicSystem et SoundSystem n'ont pas d'enfant et font donc aussi office d'éléments finaux.

Mais EntitySystem peut avoir comme enfant des entités et UISystem peut avoir des widgets.

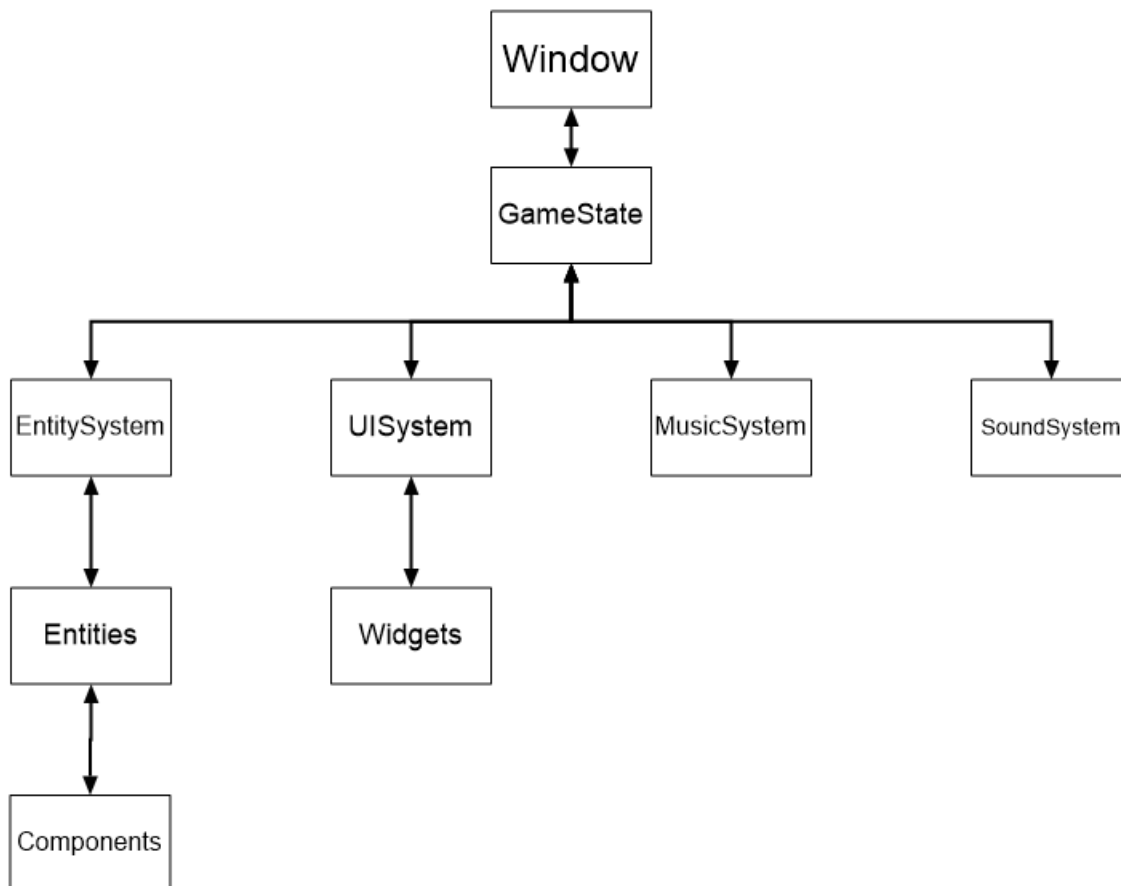
4.4 Les éléments finaux

Les entités ne sont pas forcément des éléments finaux. Elles ont dans la plupart des cas des composants les définissant. Ce sont ces composants qui font office d'éléments finaux.

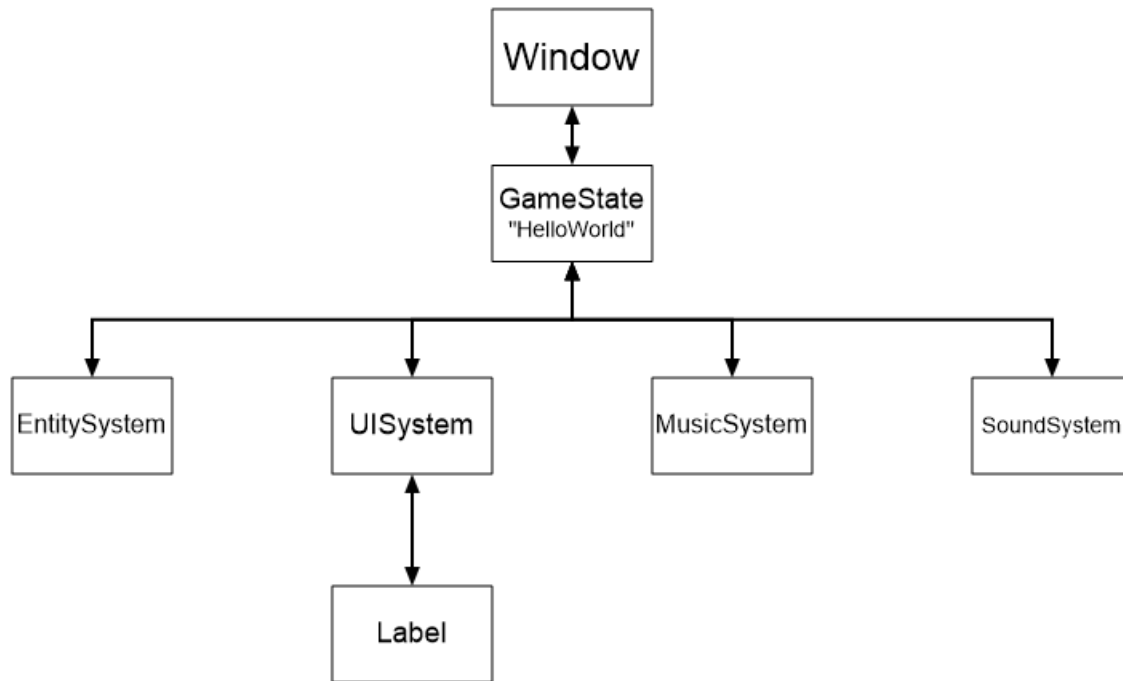
Du coup des widgets, ce sont bien les éléments finaux.

4.5 Représentation de l'architecture

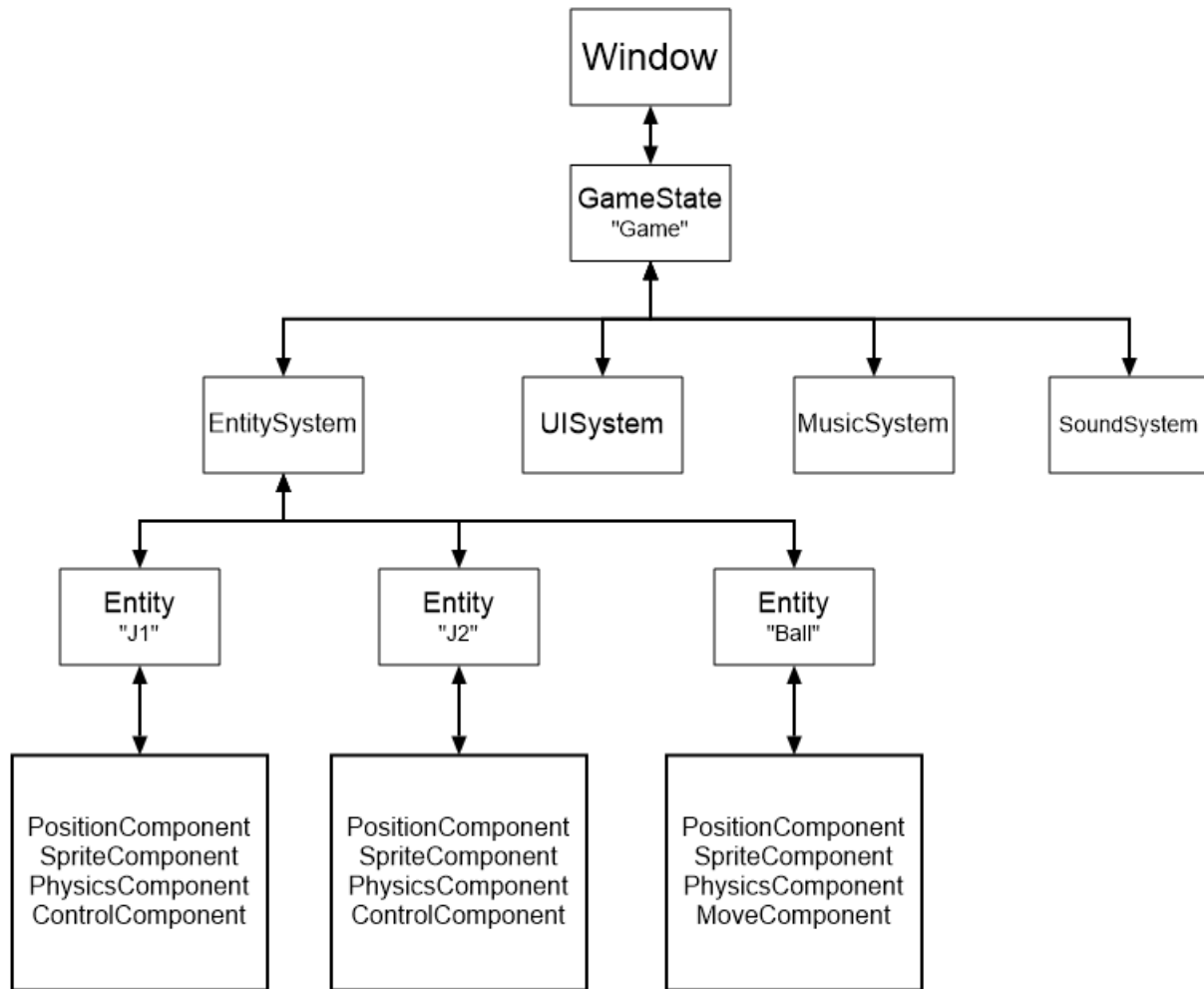
Architecture général :



Architecture du tutoriel HelloWorld :



Architecture de l'exemple Pong :



CHAPITRE 5

Hello World

Dans ce tutoriel, nous allons créer un programme très connu : le fameux Hello World.

Grâce à ce tutoriel, vous saurez créer une fenêtre graphique avec un état de jeu. De plus, vous saurez utiliser le widget Label venant du système d'UI.

5.1 Création de la fenêtre

La première étape est de créer la fenêtre graphique. Ici on va créer une fenêtre de 500 par 300 pixels avec un fond blanc.

Tout d'abord, il faut importer la classe de la fenêtre ainsi que de quoi utiliser les couleurs via :

```
from pyengine import Window # Window étant la classe de notre fenêtre.  
from pyengine.utils import Colors
```

Ensuite, il faut l'initialiser :

```
fenetre = Window(500, 300, Colors.WHITE.value)  
# 500 : Largeur  
# 300 : Longueur  
# Colors.WHITE.value : Couleur blanche
```

Si vous lancez ce code, vous verrez la fenêtre se lancer puis se fermer directement.

Pour régler ce problème, il faut lancer la boucle de la fenêtre. Pour cela, il suffit de faire :

```
fenetre.run()
```

Mais ici, vous avez une erreur. Plus précisément, une `NoObjectError`. Ceci s'explique par le fait que vous essayez de lancer la boucle d'une fenêtre qui n'a pas de `GameState`.

Note : Une GameState est un état de votre jeu/programme. Par exemple, dans un flappy bird, il y a plusieurs états : le moment où il y a le menu, le moment où on joue, le moment de fin de jeu...

5.2 Création de la GameState

Actuellement vous avez ceci :

```
from pyengine import Window
from pyengine.utils import Colors

fenetre = Window(500, 300, Colors.WHITE.value)
fenetre.run()
```

Pour créer votre GameState, il va falloir importer puis utiliser sa classe :

```
from pyengine import GameState

state = GameState("HelloWorld")
# "HelloWorld" correspond au nom de votre state.
```

Ensuite, il faut l'ajouter à votre fenêtre via un :

```
fenetre.add_state(state)
```

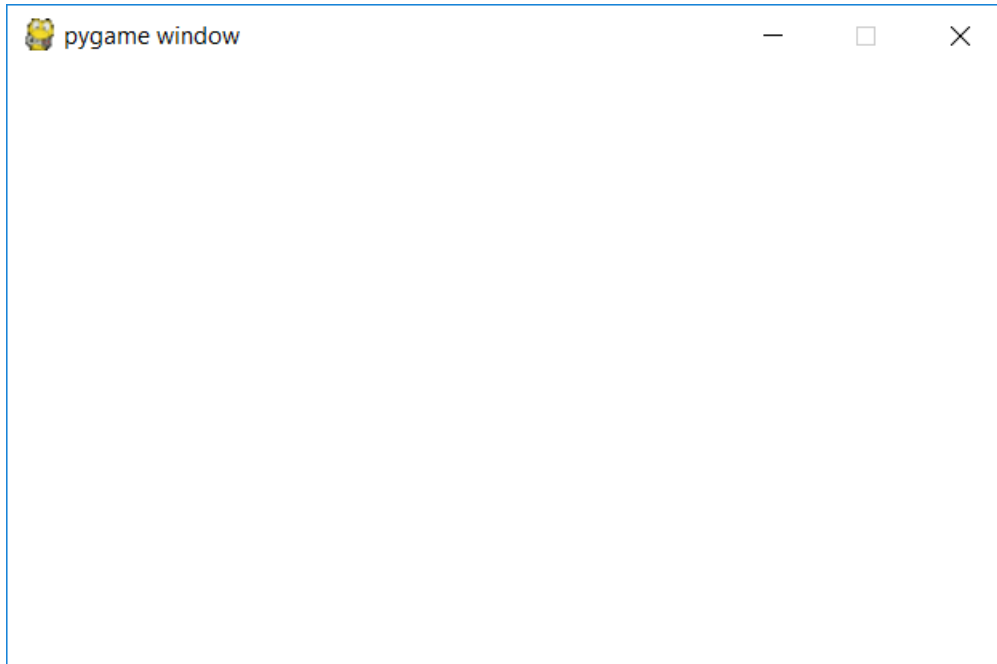
En organisant bien votre code, vous devriez avoir quelque chose de ce style :

```
from pyengine import Window, GameState
from pyengine.utils import Colors

fenetre = Window(500, 300, Colors.WHITE.value)
state = GameState("HelloWorld")

fenetre.add_state(state)
fenetre.run()
```

Lancez le programme et vous devriez avoir ceci :



5.3 Création du texte

Maintenant, nous allons afficher notre texte.

Pour cela, nous allons utiliser le monde de notre GameState afin de récupérer le système qui gère l'ui.

```
from pyengine.Systems import UISystem

uisystem = state.get_system(UISystem)
```

Ensuite, nous devons créer notre widget et l'ajouter à notre système :

```
from pyengine.Widgets import Label

hello = Label([0, 0], "Hello World !", Colors.BLACK.value)
# [0, 0] : Position x, y
# "Hello World !" : Texte
# Colors.BLACK.value : Couleur noire
uisystem.add_widget(hello)
```

Ce qui nous donne au final :

```
from pyengine import Window, GameState
from pyengine.Systems import UISystem
from pyengine.Widgets import Label
from pyengine.utils import Colors

fenetre = Window(500, 300, Colors.WHITE.value)
state = GameState("HelloWorld")

fenetre.add_state(state)
```

(suite sur la page suivante)

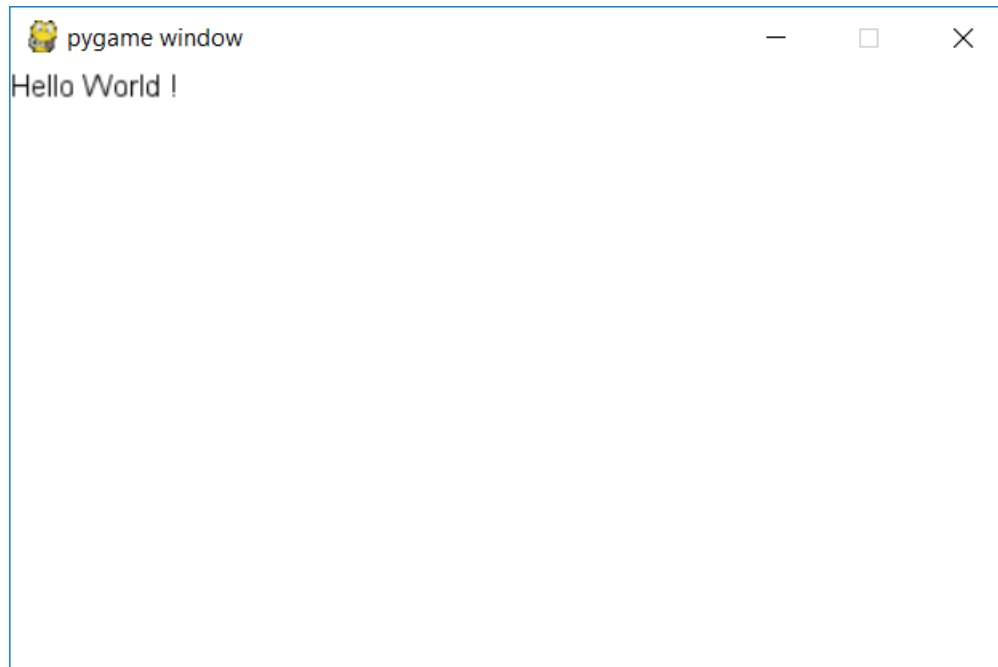
(suite de la page précédente)

```
uisystem = state.get_system(UISystem)

hello = Label([0, 0], "Hello World !", Colors.BLACK.value)
uisystem.add_widget(hello)

fenetre.run()
```

Avec comme résultat :



CHAPITRE 6

Enumérations

PyEngine incorpore beaucoup d'énumérations utilisées dans ses différentes classes.

Note : Pour les importer, il faudra donc importer soit le `__init__` soit la classe référente.

En voici la liste :

6.1 Colors

Description Correspond à des couleurs prédéfinies

Valeurs

- WHITE : Couleur blanche
- BLACK : Couleur noire
- BLUE : Couleur bleue
- RED : Couleur rouge
- GREEN : Couleur verte

Classe Color

Note : Pour utiliser ces couleurs, il faut utiliser la méthode `.value()` dessus. Exemple : `white = Colors.WHITE.value()`

6.2 ControlType

Description Correspond aux différents types de contrôles

Valeurs

- FOURDIRECTION : L'objet se déplace dans les quatres directions.
- CLASSICJUMP : L'objet se déplace latéralement et fait un saut simple

- DOUBLEJUMP : Comme le CLASSICJUMP mais avec un double saut
- CLICKFOLLOW : L'objet se déplace vers l'endroit du clic de la souris
- LEFTRIGHT : L'objet se déplace latéralement, sans saut
- UPDOWN : L'objet se déplace de bas en haut

Classe ControlComponent

6.3 Controls

Description Correspond aux contrôles utilisables dans PyEngine

Valeurs

- UPJUMP : Direction vers le haut (sert aussi au saut)
- LEFT : Direction vers la gauche
- RIGHT : Direction vers la droite
- DOWN : Direction vers le bas

Classe ControlComponent

6.4 MouseButton

Description Correspond aux différents boutons de la souris

Valeurs

- LEFTCLICK : Clic gauche
- MIDDLECLICK : Clic molette
- RIGHTCLICK : Clic droit

Classe ControlComponent

6.5 CollisionCauses

Description Correspond aux différentes causes d'une collision

Valeurs

- UNKNOWN : Cause inconnu
- GRAVITY : Causée par la gravité
- LEFTCONTROL : Causée par un déplacement à gauche du ControlComponent
- RIGHTCONTROL : Causée par un déplacement à droite du ControlComponent
- UPCONTROL : Causée par un déplacement en haut du ControlComponent
- DOWNCONTROL : Causée par un déplacement en bas du ControlComponent
- MOVECOMPONENT : Causée par un déplacement du MoveComponent

Classe PhysicComponent

Note : Si une collision a lieu à cause d'un saut, c'est la cause GRAVITY qui sera affichée.

6.6 StateCallbacks

Description Correspond aux différents types de callback renvoyé par la state

Valeurs

— OUTOFWINDOW : Activé quand un élément dépasse les bords de l'écran

Classe GameState

Note : Un callback est simplement une fonction lancée suivant des évènements précis.

PyEngine incorpore beaucoup d'exceptions utilisées dans ses différentes classes. En voici la liste :

7.1 NoObjectError

Description L'objet n'existe pas.

7.2 WrongObjectError

Description L'objet ne peut pas être utilisé à cet endroit.

7.3 CompatibilityError

Description L'objet n'est pas compatible avec un autre objet déjà mis en place.

Cette classe correspond à la fenêtre ouverte par votre jeu.

8.1 Constructeur

Description Crée l'objet Window

Paramètres

- width <integer> : Largeur de la fenêtre
- height <integer> : Hauteur de la fenêtre
- color <Color> (Color()) : Couleur de fond
- icon <string> (None) : Chemin vers l'icône de la fenêtre
- debug <boolean> (False) : Mode debug

Note : Si l'icône vaut « None » la fenêtre aura l'icône de PyGame

Voici ces méthodes :

8.2 set_color

Description Change la couleur de la fenêtre

Retourne Rien

Paramètre color <Color> : Couleur de la fenêtre

8.3 get_color

Description Récupère la couleur de la fenêtre

Retourne <Color> : Couleur de la fenêtre

Paramètre Rien

8.4 set_debug

Description Change si la fenêtre est en mode debug

Retourne Rien

Paramètre debug <boolean> : Mode debug de la fenêtre

8.5 get_debug

Description Vérifie que la fenêtre est en mode debug

Retourne <boolean> : Mode debug de la fenêtre

Paramètre Rien

8.6 set_title

Description Change le titre de la fenêtre

Retourne Rien

Paramètre title <string> : Nouveau titre de la fenêtre

8.7 get_title

Description Récupère le titre de la fenêtre

Retourne <string> : Titre de la fenêtre

Paramètre Rien

8.8 add_state

Description Ajoute un GameState à la fenêtre

Retourne Rien

Paramètre state <GameState> : GameState à ajouter

8.9 set_current_state

Description Définit la GameState actuelle

Retourne Rien

Paramètre name <string> : Nom de la GameState à définir comme actuelle

8.10 get_current_state

Description Récupère la GameState actuelle

Retourne <GameState> : GameState actuelle

Paramètre Rien

8.11 get_state

Description Récupère une GameState à partir de son nom

Retourne <GameState|None> : GameState dont le nom est <name> ou Rien si elle n'existe pas.

Paramètre name <string> : Nom de la GameState à récupérer

8.12 stop

Description Arrête le jeu

Retourne Rien

Paramètre Rien

8.13 run

Description Lance le jeu

Retourne Rien

Paramètre Rien

Avertissement : Peut retourner les exceptions : NoObjectError
--

Cette classe correspond à un état précis de votre jeu

9.1 Constructeur

Description Crée l'objet GameState

Paramètre name <string> : Nom de la GameState

Voici ces méthodes :

9.2 set_callback

Description Définit un Callback

Retourne Rien

Paramètres

- callback <StateCallbacks> : Callback à définir
- function <Function> : Fonction lancée au moment du callback

Les callbacks peuvent demander des paramètres. Il faut donc les fournir dans la fonction lancée.

OUTOFWINDOW

- <Entity> - Entité qui dépasse les bords
- <List> - position de l'entité

Note : Un callback est simplement une fonction lancée suivant des événements précis.

Avertissement : Peut retourner une exception : TypeError

9.3 get_system

Description Récupère un système du monde

Retourne <Systems|None> : Système du type <classe> s'il existe

Paramètre <Systems> : Classe du système à récupérer

Note : Systems fait référence aux systèmes (EntitySystem, UISystem, MusicSystem et MusicSystem)

9.4 has_system

Description Vérifie l'existence d'un système dans le monde

Retourne <bool> : Vrai si le monde a le système. Sinon Faux

Paramètre <Systems> : Classe du système à récupérer

Note : Systems fait référence aux systèmes (EntitySystem, UISystem, MusicSystem et MusicSystem)

Cette classe correspond à une entité de votre jeu.

10.1 Constructeur

Description Crée l'objet Entity

Paramètre Rien

Voici ces méthodes :

10.2 get_id

Description Récupère l'id de l'entité

Retourne <int> : Id de l'entité

Paramètre Rien

10.3 attach_entity

Description Attache une entité à l'entité

Retourne Rien

Paramètre entity <Entity> : Entité à attacher

10.4 add_component

Description Ajoute un composant à l'entité

Retourne <Components> : Composant ajouté

Paramètre component <Components> : Composant à ajouter

Note : Components fait référence à toutes les classes étant des composants.

Avertissement : Peut retourner une exception : WrongObjectError
--

10.5 has_component

Description Vérifie l'existence d'un composant dans l'entité

Retourne <bool> : Vrai si l'entité a le composant. Sinon Faux

Paramètre component <Components> : Composant à ajouter

Note : Components fait référence à toutes les classes étant des composants.

10.6 get_component

Description Récupère un composant de l'entité

Retourne <Components|None> : Composant dont le type est <component> s'il existe

Paramètre component <Components> : Composant à récupérer

Note : Components fait référence à toutes les classes étant des composants.

CHAPITRE 11

MusicSystem

Cette classe correspond au système de musique d'un monde

Avertissement : La gestion des .mp3 est un peu bugguée. Si votre mp3 ne fonctionne pas correctement, utilisez une autre extension (exemple : .wav)

Voici ses méthodes :

11.1 next_song

Description Passe à la musique suivante

Retourne Rien

Paramètre Rien

11.2 clear_queue

Description Vide la queue

Retourne Rien

Paramètre Rien

11.3 set_loop

Description Définit si la queue se rejoue

Retourne Rien

Paramètre loop <bool> : Vrai si la queue se rejoue. Sinon faux

11.4 play

Description Lance la musique

Retourne Rien

Paramètre Rien

Avertissement : Peut retourner une exception : `NoObjectError`

11.5 add

Description Ajoute une musique à la queue

Retourne Rien

Paramètre file <string> : Chemin vers le fichier de la musique

11.6 set_volume

Description Définit le volume du système

Retourne Rien

Paramètre volume <int> : Volume du système

Note : Le volume doit être compris entre 0 et 100

Avertissement : Peut retourner une exception : `ValueError`

11.7 stop

Description Arrête la musique

Retourne Rien

Paramètre Rien

11.8 pause

Description Met en pause la musique

Retourne Rien

Paramètre Rien

11.9 unpause

Description Relance la musique

Retourne Rien

Paramètre Rien

Cette classe correspond au système d'interface utilisateur du monde

Voici ses méthodes :

12.1 add_widget

Description Ajoute un widget au système

Retourne <Widgets> : Widget ajouté

Paramètre widget <Widgets> : Widget à ajouter

Note : Widgets fait référence à toutes les classes étant des widgets.

12.2 get_widget

Description Récupère un widget au système

Retourne <Widgets|None> : Widget s'il existe ou rien

Paramètre widget <Widgets> : Classe du widget à récupérer

Note : Widgets fait référence à toutes les classes étant des widgets.

12.3 has_widget

Description Savoir si un widget est enregistré

Retourne <bool> : Vrai si le Widget existe

Paramètre widget <Widgets> : Widget

Note : Widgets fait référence à toutes les classes étant des widgets.

12.4 remove_widget

Description Supprime l'enregistrement d'un widget

Retourne Rien

Paramètre widget <Widgets> : Widget à supprimer

Note : Widgets fait référence à toutes les classes étant des widgets.

Note : Peut retourner une ValueError

Cette classe correspond au système d'entité du monde

Voici ses méthodes :

13.1 get_entity

Description Récupère une entité

Retourne <Entity|None> : Entité si elle existe ou rien.

Paramètre id <int> : Id de l'entité à récupérer

13.2 add_entity

Description Ajoute une entité au système

Retourne <Entity> : Entité ajoutée

Paramètre entity <Entity> : Entité à ajouter

Avertissement : Peut retourner une exception : NoObjectError

13.3 has_entity

Description Savoir si une entité est enregistrée

Retourne <bool> : Vrai si l'entité existe

Paramètre entity <Entity> : Entité

13.4 remove_entity

Description Supprime l'enregistrement d'une entité

Retourne Rien

Paramètre entity <Entity> : Entité à supprimer

Note : Peut retourner une ValueError

Cette classe correspond au système de bruitage du monde

Voici ses méthodes :

14.1 play

Description Joue un bruitage

Retourne Rien

Paramètre file <str> : Chemin vers le son

14.2 set_volume

Description Définit le volume

Retourne Rien

Paramètre volume <int> : Volume (entre 0 et 100)

14.3 get_volume

Description Récupère le volume

Retourne <int> : Volume (entre 0 et 100)

Paramètre Rien

14.4 get_number_sound

Description Récupère le nombre de sons simultanés possibles

Retourne <int> : Nombre de sons simultanés possibles

Paramètre Rien

14.5 set_number_sound

Description Définit le nombre de sons simultanés possibles

Retourne Rien

Paramètre nb <int> : Nombre de sons simultanés possibles

PositionComponent

Cette classe permet de définir une position à l'entité

15.1 Constructeur

Description Crée l'objet PositionComponent

Paramètres

- position <list> : Position de l'entité
- offset <list> ([0, 0]) : Offset de l'entité

Note : L'offset n'est utile que dans le cas d'entité attachée à une autre entité.

Voici ses méthodes :

15.2 get_position

Description Récupère la position

Retourne <list> : Position de l'entité

Paramètre Rien

15.3 set_position

Description Définit la position

Retourne Rien

Paramètre position <list> : Position de l'entité

CHAPITRE 16

SpriteComponent

Cette classe permet de définir un sprite à l'entité

Avertissement : Non compatible avec le TextComponent

16.1 Constructeur

Description Crée l'objet SpriteComponent

Paramètres

- image <string> : Chemin vers le sprite
- scale <integer> (1) : « Zoom » sur le sprite
- rotation <integer> (0) : Rotation du sprite

Avertissement : Peut retourner une exception : CompatibilityError

Voici ses méthodes :

16.2 set_scale

Description Change le « zoom » du sprite

Retourne Rien

Paramètre scale <integer> : « Zoom » du sprite

16.3 set_size

Description Change la taille du sprite

Retourne Rien

Paramètre size <list> : taille du sprite

Note : Réinitialise la scale du sprite

16.4 set_rotation

Description Change la rotation du sprite

Retourne Rien

Paramètre rotation <integer> : Rotation du sprite

16.5 set_sprite

Description Change le sprite

Retourne Rien

Paramètre sprite <string> : Chemin vers le sprite

Cette classe permet de définir un texte à l'entité

Avertissement : Non compatible avec le SpriteComponent

17.1 Constructeur

Description Crée l'objet TextComponent

Paramètres

- texte <string> : Texte à afficher
- color <Color> (Color()) : Couleur du texte
- font (Font()) : Police du texte

Avertissement : Peut retourner une exception : CompatibilityError

Voici ses méthodes :

17.2 set_color

Description Définit la couleur du texte

Retourne Rien

Paramètre color <Color> : Couleur

17.3 get_color

Description Récupère la couleur du texte

Retourne <Color> : Couleur

Paramètre Rien

17.4 set_text

Description Définit le texte

Retourne Rien

Paramètre text <string> : Texte

17.5 get_text

Description Récupère le texte

Retourne <string> : Texte

Paramètre Rien

17.6 set_font

Description Définit la police

Retourne Rien

Paramètre police : Police

17.7 get_font

Description Récupère la police

Retourne : Police

Paramètre Rien

Cette classe permet de définir une physique à l'entité

18.1 Constructeur

Description Crée l'objet PhysicsComponent

Paramètres

- affectbygravity <bool> (True) : Affecté par la gravité ou non
- gravity_force <int> (5) : Puissance de la gravité

Voici ces méthodes :

18.2 get_gravity

Description Récupère la force de gravité

Retourne <int> : Force de gravité

Paramètre Rien

18.3 set_gravity

Description Définit la force de gravité

Retourne Rien

Paramètre gravity <int> : Force de gravité

18.4 set_callback

Description Définit le callback de la collision

Retourne Rien

Paramètres

— fonction <Function> : Fonction lancée au moment du callback

Note : Un callback est simplement une fonction lancée suivant des évènements précis (Ici une collision).

Cette classe permet de faire bouger automatiquement une entité

19.1 Constructeur

Description Crée l'objet MoveComponent

Paramètres

- direction <list> : Direction du mouvement
- speed <int> (5) : Vitesse du mouvement

Note : direction est une liste où le premier nombre correspond au mouvement en x et le second en y. Cette liste ne doit contenir que des 1, -1 et 0. Exemple : (0, 1) créera un mouvement vers le bas

Voici ses méthodes :

19.2 get_speed

Description Récupère la vitesse

Retourne <int> : Vitesse du mouvement

Paramètre Rien

19.3 set_speed

Description Définit la vitesse

Retourne Rien

Paramètre speed <int> : Vitesse du mouvement

19.4 get_direction

Description Récupère la direction

Retourne <list> : Direction du mouvement

Paramètre Rien

19.5 set_direction

Description Définit la direction

Retourne Rien

Paramètre direction <list> : Direction du mouvement

Cette classe permet de contrôler l'entité

20.1 Constructeur

Description Crée l'objet ControlComponent

Paramètres

- controltype <ControlType> : Type de contrôle
- speed <integer> (5) : Vitesse du mouvement

Voici ses méthodes :

20.2 get_control

Description Récupère un contrôle

Retourne <int> : Constante correspondant à la touche

Paramètre <Controls> : Contrôle à récupérer

20.3 set_control

Description Définit un contrôle

Retourne Rien

Paramètre

- name <Controls> : Contrôle à récupérer
- key <int> : Constante correspondant à la touche

20.4 get_speed

Description Récupère la vitesse

Retourne <int> : Vitesse du mouvement

Paramètre Rien

20.5 set_speed

Description Définit la vitesse

Retourne Rien

Paramètre speed <int> : Vitesse du mouvement

Cette classe permet de définir une vie à l'entité.

21.1 Constructeur

Description Crée l'objet LifeBarComponent

Paramètre maxlife <int> (100) : Vie maximum

Voici ses méthodes :

21.2 get_life

Description Récupère la vie actuelle

Retourne <int> : Vie actuelle

Paramètre Rien

21.3 get_maxlife

Description Récupère la vie maximum

Retourne <int> : Vie maximum

Paramètre Rien

21.4 update_life

Description Met à jour la vie actuelle

Retourne Rien

Paramètre life <int> : Nouvelle vie actuelle

CHAPITRE 22

Widget

Avertissement : Cette classe ne devrait pas être utilisée à l'état actuelle. Elle sert de base pour créer les autres widgets

Note : Les fonctions ajoutées par cette classe sont définies dans les autres pages de la documentation pour éviter les erreurs.

Cette classe permet d’afficher un texte

23.1 Constructeur

Description Crée l’objet Label

Paramètres

- position <list> : Position du widget
- texte <string> : Texte à afficher
- color <Color> (Color()) : Couleur du texte
- font (Font()) : Police du texte

23.2 set_color

Description Définit la couleur du texte

Retourne Rien

Paramètre color <Color> : Couleur

23.3 get_color

Description Récupère la couleur du texte

Retourne <Color> : Couleur

Paramètre Rien

23.4 set_text

Description Définit le texte

Retourne Rien

Paramètre text <string> : Texte

23.5 get_text

Description Récupère le texte

Retourne <string> : Texte

Paramètre Rien

23.6 set_font

Description Définit la police

Retourne Rien

Paramètre police : Police

23.7 get_font

Description Récupère la police

Retourne : Police

Paramètre Rien

23.8 get_id

Description Récupère l'id du widget

Retourne <int> : Id du widget

Paramètre Rien

Note : L'id vaut -1 si le widget n'a pas été ajouté à un System.

23.9 get_system

Description Récupère le système du widget

Retourne <UISystem|None> : Système du widget si il a été ajouté à un UISystem

Paramètre Rien

23.10 get_position

Description Récupère la position du widget

Retourne <list> : Position du widget

Paramètre Rien

23.11 set_position

Description Définit la position du widget

Retourne Rien

Paramètre <list> : Position du widget

23.12 is_show

Description Savoir si le widget est affiché

Retourne <bool> : Vrai si le widget est affiché

Paramètre Rien

23.13 show

Description Affiche un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

23.14 hide

Description Cache un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

Cette classe permet d’afficher une image

24.1 Constructeur

Description Crée l’objet Image

Paramètres

- position <list> : Position du widget
- image <string> : Chemin vers l’image
- size <list> (None) : Taille de l’image

Note : Si size vaut None, l’image ne sera pas redimensionnée.

24.2 get_image

Description Récupère le chemin de l’image

Retourne <string> : Chemin de l’image

Paramètre Rien

24.3 set_image

Description Définit l’image

Retourne Rien

Paramètre <string> : Chemin de l’image

24.4 get_size

Description Récupère la taille de l'image

Retourne <list> : Taille de l'image

Paramètre Rien

24.5 set_size

Description Définit la taille de l'image

Retourne Rien

Paramètre <list> : Taille de l'image

24.6 get_id

Description Récupère l'id du widget

Retourne <int> : Id du widget

Paramètre Rien

Note : L'id vaut -1 si le widget n'a pas été ajouté à un System.

24.7 get_system

Description Récupère le système du widget

Retourne <UISystem|None> : Système du widget si il a été ajouté à un UISystem

Paramètre Rien

24.8 get_position

Description Récupère la position du widget

Retourne <list> : Position du widget

Paramètre Rien

24.9 set_position

Description Définit la position du widget

Retourne Rien

Paramètre <list> : Position du widget

24.10 is_show

Description Savoir si le widget est affiché

Retourne <bool> : Vrai si le widget est affiché

Paramètre Rien

24.11 show

Description Affiche un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

24.12 hide

Description Cache un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

Cette classe permet de d'afficher un bouton

25.1 Constructeur

Description Crée l'objet Button

Paramètres

- position <list> : Position du widget
- text <string> : Texte sur le bouton
- command <Function> (None) : Fonction lancé à l'appui du bouton
- size <list> ([100, 40]) : Taille du bouton
- image <string> (None) : Image du bouton

Note : Si l'image n'est pas spécifié, le bouton aura un rectangle gris comme fond.

25.2 get_label

Description Récupère le label du bouton (le texte du bouton)

Retourne <Label> : Label du bouton

Paramètre Rien

Note : Cela permet de modifier le texte (police et couleur compris) du bouton

Avertissement : Certaines modification (notamment du contenu) peuvent entrainer des erreurs de placement. Pour les régler, il faut utiliser *Button.update()*

25.3 update_all

Description Met à jour les placements du boutons et de son label

Retourne Rien

Paramètre Rien

25.4 get_size

Description Récupère la taille du bouton

Retourne <list> : Taille du bouton

Paramètre Rien

25.5 set_size

Description Définit la taille du bouton

Retourne Rien

Paramètre <list> : Taille du bouton

25.6 get_command

Description Récupère la fonction du bouton

Retourne <Function> : Fonction du widget

Paramètres Rien

25.7 set_command

Description Définit la fonction du widget

Retourne Rien

Paramètre <Function> : fonction du widget

25.8 get_id

Description Récupère l'id du widget

Retourne <int> : Id du widget

Paramètre Rien

Note : L'id vaut -1 si le widget n'a pas été ajouté à un System.

25.9 get_system

Description Récupère le système du widget

Retourne <UISystem|None> : Système du widget si il a été ajouté à un UISystem

Paramètre Rien

25.10 get_position

Description Récupère la position du widget

Retourne <list> : Position du widget

Paramètre Rien

25.11 set_position

Description Définit la position du widget

Retourne Rien

Paramètre <list> : Position du widget

25.12 is_show

Description Savoir si le widget est affiché

Retourne <bool> : Vrai si le widget est affiché

Paramètre Rien

25.13 show

Description Affiche un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

25.14 hide

Description Cache un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

Cette classe permet de demander du texte à l'utilisateur

26.1 Constructeur

Description Crée l'objet Entry

Paramètres

- position <list> : Position du widget
- width <int> (200) : Largeur du widget

26.2 get_text

Description Récupère le texte du widget

Retourne <string> : Texte du widget

Paramètre Rien

26.3 set_text

Description Définit le texte du widget

Retourne Rien

Paramètre text <string> : Texte du widget

26.4 get_id

Description Récupère l'id du widget

Retourne <int> : Id du widget

Paramètre Rien

Note : L'id vaut -1 si le widget n'a pas été ajouté à un System.

26.5 get_system

Description Récupère le système du widget

Retourne <UISystem|None> : Système du widget si il a été ajouté à un UISystem

Paramètre Rien

26.6 get_position

Description Récupère la position du widget

Retourne <list> : Position du widget

Paramètre Rien

26.7 set_position

Description Définit la position du widget

Retourne Rien

Paramètre position <list> : Position du widget

26.8 is_show

Description Savoir si le widget est affiché

Retourne <bool> : Vrai si le widget est affiché

Paramètre Rien

26.9 show

Description Affiche un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

26.10 hide

Description Cache un widget

Retourne Rien

Paramètre Rien

Cette classe permet de symboliser une couleur

27.1 Constructeur

Description Crée l'objet Color

Paramètres

- r <int> (255) : Rouge
- g <int> (255) : Vert
- b <int> (255) : Bleu

27.2 set

Description Définit la couleur via une autre couleur

Retourne Rien

Paramètre color <Color> : Couleur

27.3 clone

Description Clone la couleur

Retourne <Color> : Nouvelle couleur

Paramètre Rien

Note : Cette méthode est utile pour les couleurs définies dans l'énumération Colors. Sans cette méthode, vous ne pouvez pas modifier les couleurs de l'énumération.

27.4 lighter

Description Eclaircit la couleur

Retourne <color> : Nouvelle Couleur

Paramètre Rien

27.5 darker

Description Assombrit la couleur

Retourne <color> : Nouvelle Couleur

Paramètre Rien

Cette classe permet de symboliser une police d'écriture

28.1 Constructeur

Description Crée l'objet font

Paramètres

- name <int> (« arial ») : Nom de la police
- size <int> (15) : Taille de la police
- bold <bool> (False) : Vrai si la police est en gras
- italic <bool> (False) : Vrai si la police est en italique

28.2 set_name

Description Définit le nom de la police

Retourne Rien

Paramètre name <string> : Nom de police

28.3 get_name

Description Récupère le nom de la police

Retourne <string> : Nom de police

Paramètre Rien

28.4 set_size

Description Définit la taille de police

Retourne Rien

Paramètre size <int> : Taille

28.5 get_size

Description Récupère la taille de police

Retourne <int> : Taille

Paramètre Rien

28.6 set_bold

Description Définit si la police est en gras

Retourne Rien

Paramètre bold <bool> : Vrai si la police est en gras

28.7 is_bold

Description Savoir si la police est en gras

Retourne <bool> : Vrai si la police est en gras

Paramètre Rien

28.8 set_italic

Description Définit si la police est en italique

Retourne Rien

Paramètre italic <bool> : Vrai si la police est en italique

28.9 is_italic

Description Savoir si la police est en italique

Retourne <bool> : Vrai si la police est en italique

Paramètre Rien