

## Exemple de code type

---

- Commentaires (de fichier, de variables, de fonctions et de blocs de code)
- Indentations dans la structure du code

```
#pragma strict
/*
    Gestion de déplacement et du saut du personnage à l'aide des touches: a, d, w;
    Gestion des détections de collision entre le personnage et les objets du jeu
    Par: Vahik Toroussian
    Modifié: 5/12/2014
*/

var vitesseHorizontale:float = 1; //vitesse de déplacement horizontale du personnage
var vitesseVerticale:float = 4; //vitesse de saut du personnage
var busExploser:Sprite; //image d'autobus explosé
var imageExplosion:Sprite; //image de l'explosion de la bombe

// Gère les déplacements et le saut du personnage à l'aide des touches: a, d ou w
function Update()
{
    // Déplacement horizontal si les touches "a" ou "d" sont appuyées
    if(Input.GetKey("a"))
    {
        rigidbody2D.velocity.x = -vitesseHorizontale;
    }
    else
    {
        if(Input.GetKey("d"))
        {
            rigidbody2D.velocity.x = vitesseHorizontale;
        }
    }

    // Déplacement vertical si la touche "w" est appuyée
    if(Input.GetKeyDown("w"))
    {
        rigidbody2D.velocity.y = vitesseVerticale;
    }
}

// Gère les collisions entre le personnage et les objets du jeu
function OnCollisionEnter2D(infoObjetTouche : Collision2D)
{
    //si l'objet touché est la bombe alors on fait exploser l'autobus
    if(infoObjetTouche.gameObject.name == "bombe")
    {
        GetComponent(SpriteRenderer).sprite = busExploser; //change l'image de l'objet de script
        rigidbody2D.velocity.y = 10; //applique une vitesse de déplacement vers le haut
        rigidbody2D.angularVelocity= 100; //applique une vitesse (force) de rotation
    }
}
```