

# 28

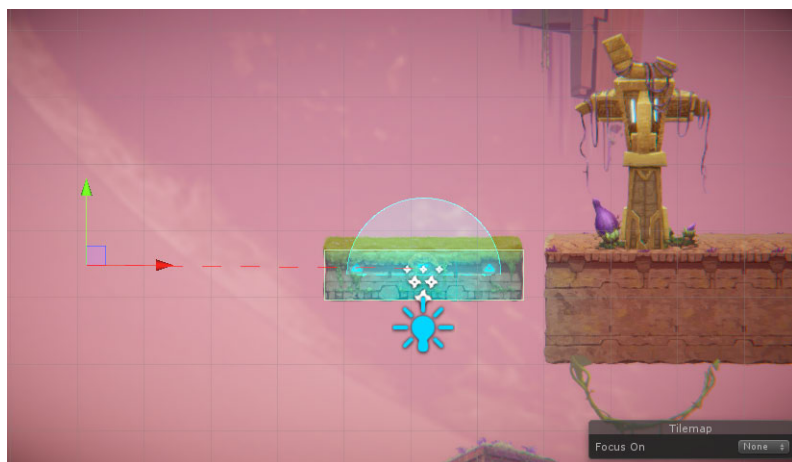
## Monstres et objets interactifs 2D

Le 2D Game Kit contient quasiment les mêmes éléments que le 3D Game Kit, à la différence près qu'ils ont été pensés et conçus pour la 2D en vue de côté. Vous y retrouverez notamment les portes, les portails, les monstres et les plateformes dans le dossier Prefabs/Interactables.

### 28.1. Plateforme mouvante

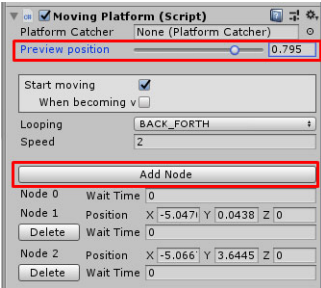
Pour ajouter une plateforme mouvante, faites-la glisser sur votre scène. Placez-la où vous le souhaitez avec l'outil de déplacement.

**Figure 28.1 :** Ajout d'une plateforme mouvante



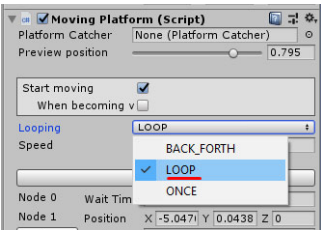
Vous remarquerez qu'une ligne rouge est visible et que vous pouvez modifier la position de son extrémité. Cela vous permet de définir le mouvement qu'aura la plateforme. Dans l'inspecteur, le slider `PREVIEW POSITION` permet de prévisualiser le chemin qu'aura votre plateforme. Vous pouvez également ajouter des `NODES` pour définir des points de passage.

Figure 28.2 : Script de la plateforme



Votre plateforme ira de la position 0 à la 1 puis de la position 1 à la 2 et fera demi-tour. Si vous souhaitez que le mouvement tourne en boucle, choisissez le mode LOOP.

Figure 28.3 : Mode Loop



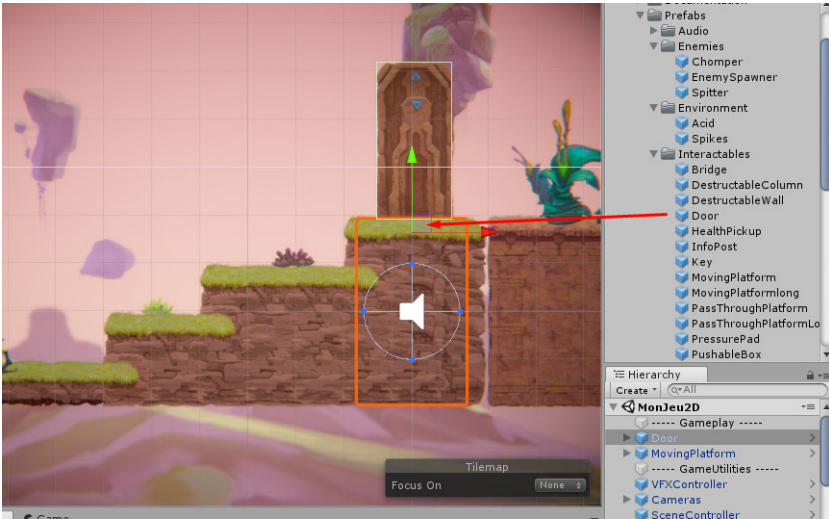
Enfin, la variable SPEED vous donne la possibilité d'ajuster la vitesse de déplacement de la plateforme.

## 28.2. Ouvrir une porte

Les portes sont très utiles pour freiner le joueur et lui proposer des énigmes. De la même manière qu'au chapitre [Interrupteurs et ouverture des portes](#) vous pouvez ajouter des portes avec le 2D Game Kit et créer des événements pour les ouvrir que le joueur déclenchera par exemple via un interrupteur au sol.

Commencez par ajouter une porte sur votre niveau en utilisant le prefab Door :

Figure 28.4 : Ajout d'une porte



Maintenant ajoutez un interrupteur (PressurePad) au sol devant la porte :

Figure 28.5 : Ajout de l'interrupteur



Nous allons relier ce bouton à la porte afin de contrôler son ouverture.