

Inspecteur et variable exportée

TD n°4

M2 GAMAGORA

9 octobre 2025

Introduction

plusieurs utilités :

- Afficher des paramètres dans l'inspecteur.
- Marquer la variable pour qu'elle soit sérialisée.
- Régler comment l'inspecteur affiche les variable et les groupes.

- Type de la variable (Node, ressource et tout type non-object)
- Valeur par défaut
- Un indice (Hint)
- une chaine de caractères d'indice (Hint String)
- des flag d'utilisation (Usage Flags)

exporting variables through
@export

- `@export_custom(hint, hint_string, usage)`
- `@export var number = 5`
- `@export var ma_variable : Variant`
- `@export_range(-10, 20, 0.2) var k: float`
- `@export_range(0, 360, 0.1, "radians_as_degrees") var angle: float`
- `@export_color_no_alpha var col: Color`
- `@export var x: NamedEnum`
- `@export_enum("Warrior", "Magician") var character_class: int`
- `@export_flags("Fire", "Water", "Earth") var spell_elements = 0`
- `@export_flags_2d_physics var layers_2d_physics`
- `@export_file("*.txt") var file_path`
- `@export_range(-360, 360, 0.1, "radians_as_degrees") var
laser_angles: Array[float]`

- `@export_group("Groupe de paramètres")`
- `@export_subgroup("Sous-groupe de paramètres")`
- `@export_category("Main Category")`
- `@export_tool_button("Hello", "Callable") var hello_action = hello`

exporting variables dynamically

modifying exported variables dynamically

- `_validate_property(property_name)`
- `_property_can_revert()`
- `_property_get_revert()`

creating exported variables dynamically

- `_get_property_list()`
- `_set(property_name, value)`
- `_get(property_name)`

https://docs.godotengine.org/en/latest/tutorials/best_practices/godot_interfaces.html#doc-accessing-data-or-logic-from-object plus d'information sur le système de duck typing de godot à l'adresse suivante