

notification et signaux

TD n°4

M2 GAMAGORA

9 octobre 2025

signaux

création et gestion des signaux

- Les signaux sont des mécanismes de communication entre objets
- Déclaration avec le mot-clé `signal`
- Connexion avec `connect()`
- Émission avec `emit()`

```
extends Area2D

signal dead
var health = 3 :
    set(value):
        health = value
        if health <= 0:
            dead.emit()

func _on_body_entered(body):
    if body.is_in_group("enemies"):
        health -= 1
```

Callables

- Un Callable est une référence à une méthode
- Peut être stocké dans une variable
- Utilisé pour les callbacks et les signaux
- Permet de passer des fonctions comme paramètres

```
extends Node2D
```

```
func _ready():
```

```
    var callable : Callable = test
```

```
    callable.call("hello", "world")
```

```
    callable.bind("world").call("hello")
```

```
    callable.unbind(2).call("hello", "world", "useless", "message")
```

```
    callable.bind("world").bind("hello").call()
```

```
    callable.unbind(2).bind("useless", "message").call("hello", "world")
```

```
func test(var1, var2):
```

```
    print("test called with : %s %s" % [var1, var2])
```

notification

réagir a une notification

- Les notifications sont des messages système
- Méthode `_notification` (what) pour les intercepter
- plus de notification que de signaux mais necessite un script sur le noeud pour le detecter

```
extends Node

func _notification(what: int) -> void:

    match what :
        NOTIFICATION_READY:
            print("Node is ready")
        NOTIFICATION_ENTER_TREE:
            print("Node entered the scene tree")
```

exemple de notification

```
extends Node

func _notification(what: int) -> void:
    match what :
        NOTIFICATION_EDITOR_PRE_SAVE :
            print("pre save")
        NOTIFICATION_CRASH :
            print("before crash")
        NOTIFICATION_CHILD_ORDER_CHANGED :
            print("child reordered")
        NOTIFICATION_MOVED_IN_PARENT :
            print("moved in parent")
        NOTIFICATION_EXIT_TREE :
            print("exiting tree")
        NOTIFICATION_PREDELETE :
            print("just before destroy")
```