

Accès Global

TD n°6

M2 GAMAGORA

23 octobre 2025

Singleton

Qu'est-ce ?

- Toujours fournis par l'engine.
- peut varier en fonction du contexte.
- permet d'avoir accès a certaine fonctionnalite de n'importe ou.
- exemples :
 - Input
 - Engine
 - EditorInterface
 - OS

- Direct
- dynamiquement via le singleton Engine

```
Input.get_axis("up", "down")
Engine.get_singleton("Input").get_axis("up", "down")

if Engine.is_editor_hint():
    EditorInterface.get_editor_viewport_2d()
    Engine.get_singleton("EditorInterface").get_editor_viewport_2d()
    ()

if Engine.has_singleton("EditorInterface"):
    pass
```

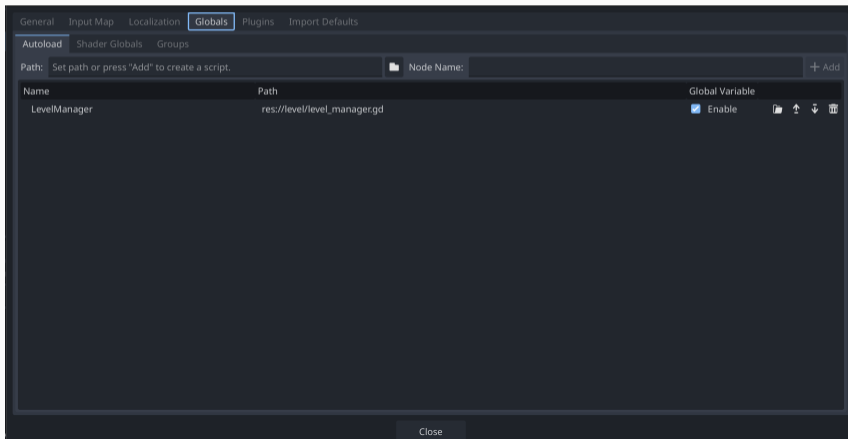
Autoloads

- Équivalent des Singletons mais créés par l'utilisateur.
- Peuvent être un script ou une scène.
- Sont toujours chargés, peu importe quelle scène est actuellement en cours.
- Peuvent stocker des variables globales telles que les informations du joueur.
- Peuvent réutiliser le même script.

Creation

- a travers l'interface dans Project Settings > Globals > Autoload
- via code pour les plugins.

```
add_autoload_singleton(AUTOLOAD_NAME, "res://path/to/scene.tscn")
```



Classes globales et variable et fonction statique

- Definition à partir du keyword `class_name`
- Accessible de n'importe où sans import
- Classe chargées en permanence mais pas d'instance

- Valeurs communes à toutes les instances et pouvant être appelées sans instance.
- Possibilité de créer un singleton manuel comme fait en C#.
- Possibilité de gérer une librairie de fonctions utilitaires.