

Plugins

TD n°7

M2 GAMAGORA

5 novembre 2025

Introduction

Qu'est-ce qu'un plugin ?

- Un plugin est une extension qui ajoute des fonctionnalités supplémentaires à Godot.
- Ils sont simple d'installation et local au projet.
- Ils peuvent être écrits en GDScript, C#, ou C++

Exemples de plugins



Godot Steam Intégration de l'API Steam dans Godot.

Système complet pour gérer les dialogues. **Dialogic**



AnimatedShape2D Animation de la collision d'un animatedSprite2D.

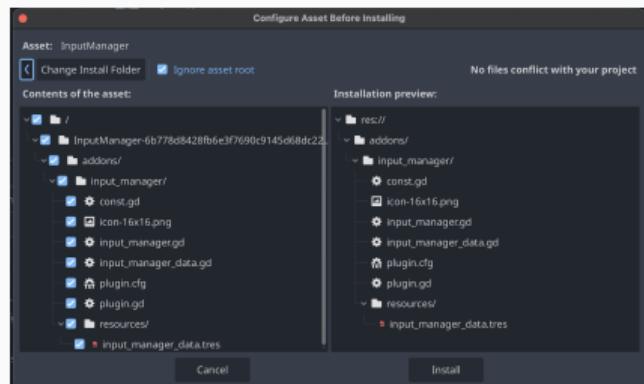
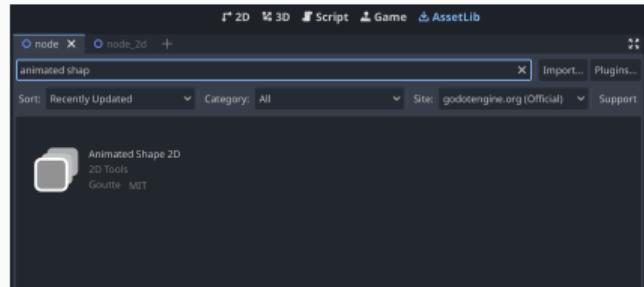
Outils pour créer et éditer des terrains 3D. **Terrain3D**



Installation de plugins

AssetLibrary

- Ouvrir l'AssetLibrary via le menu AssetLib
- Chercher le plugins souhaité
- Cliquer sur Telecharger
- Choisissez les fichiers à ajouter puis cliquer sur Installer
- Aller dans le menu Project → Project Settings → Plugins et activer le plugin



Manuellement

- Télécharger le plugin depuis son dépôt (GitHub, etc.)
- Copier les fichiers dans le dossier addons de Godot
- Activer le plugin dans le menu Project → Project Settings → Plugins

Creation de plugins

Créer un plugin

Voir la documentation officielle de Godot : https://docs.godotengine.org/en/latest/tutorials/plugins/editor/making_plugins.html