

Fonctionen Game Maker D & D zu GML

Fonctions Drag and Drop - Move	Fonctions GML
 Start moving in a direction <i>ou</i>	<code>motion_set(direction,speed);</code>
 Set the direction and speed of motion	
 Move in the direction of a point	<code>move_towards_point(x,y,speed);</code>
 Set the horizontal speed	<code>hspeed=vitesse;</code>
 Set the vertical speed	<code>vspeed=vitesse;</code>
 Set the gravity	<code>gravity_direction=direction;</code> <code>gravity=force;</code>
 Reverse horizontal direction	<code>hspeed=-hspeed;</code>
 Reverse vertical direction	<code>vspeed=-vspeed;</code>
 Set the friction	<code>friction=force;</code>
Fonctions Drag and Drop - Jump	Fonctions GML
 Jump to a given position	<code>x=valeur;</code> <code>y=valeur;</code>
 Jump to the start position	<code>x=xstart;</code> <code>y=ystart;</code>
 Jump to a random position	<code>move_random(1,1); /* 1 et 1 sont dans le code: hsnap et vsnap*/</code>
 Snap to a grid	<code>move_snap(hsnap,vsnap);</code>
 Wrap when moving outside	<code>move_wrap(hor,vert,marge);</code> <i>/* Ce code doit être placé dans l'événement Outside Room. Réglez hor (horizontal) et vert (vertical) sur true ou false. Marge correspond à: "A quelle distance à l'extérieur de la room l'action doit avoir lieu" */</i>
 Move to a contact position	<code>move_contact_solid(dir,maxdist) /* Pour les objets solides */</code> <code>move_contact_all(dir,maxdist) /* Pour tout les objets */</code> <code>move_contact(dir) /* Idem */</code> <i>/* dir=direction, maxdist=distance maximum */</i>
 Bounce against objects	<code>move_bounce_solid(precis); /* Pour les objets solides, precis = Précision de la collision (true ou false) */</code> <code>move_bounce_all(precis); /* Pour tout les objets, precis = Précision de la collision (true ou false) */</code>
Fonctions Drag and Drop - Paths	Fonctions GML
 Set a path for the instance	<code>path_start(path,vitesse,actiondefin,absolu);</code>
 End the path for the instance	<code>path_end();</code>
 Set the position on the path	<code>path_position=valeur; /* Entre 0 et 1 */</code>
 Set the speed for a path	<code>path_speed=valeur;</code>

Fonctionen Game Maker D & D zu GML

Fonctions Drag and Drop - Steps	Fonctions GML
 Perform a step toward a point	<code>mp_linear_step(x,y,stepsize,checkall);</code> /* stepsize en pixels. Checkall peut être soit sur true pour que l'action se stoppe lorsqu'il touche n'importe quel objet, ou sur false pour s'arrêter que lorsqu'il entre en collision avec des objets solides */
 Step towards a point avoiding objects	<code>mp_potential_step(x,y,stepsize,checkall);</code> /* stepsize en pixels. Checkall peut être soit sur true pour qu'il évite n'importe quel objet, ou sur false pour qu'il n'évite que les objets solides */

Fonctions Drag and Drop - Objects	Fonctions GML
 Create an instance of an object	<code>instance_create(x,y,object0);</code> /*Utiliser x+4 et y+6 par exemple, en tant que case "relative"*/
 Create an instance of an object with a motion	<code>with (instance_create(x,y,object0)) {motion_set(direction,speed);}</code>
 Create instance of random object	<code>obj[0]=object0; obj[1]=object1; obj[2]=object2; obj[3]=object3; instance_create(x,y,obj[floor(random(4))]);</code>
 Change the instance	<code>instance_change(obj,perf);</code> /* perf (true ou false) correspond à executé oui ou non les événements destroy et create. */
 Destroy the instance	<code>instance_destroy();</code> /* Pour détruire un autre objet que celui dans lequel est cette commande, regardez la section Comment assigner ces actions à d'autres Instances? */
 Destroy instance at position	<code>position_destroy(x,y);</code>

Fonctions Drag and Drop - Sprite	Fonctions GML
 Change the sprite	<code>sprite_index=sprite0;</code>
 Transform the sprite	<code>image_xscale=valeur;</code> /* Scale horizontal */ <code>image_yscale=valeur;</code> /* Scale vertical */ <code>image_angle=valeur;</code> /* Angle du sprite */ <code>image_xscale=-1;</code> /* Retourner le sprite horizontalement */ <code>image_yscale=-1;</code> /* Retourner le sprirte verticalement */
 Set sprite blending	<code>image_blend=couleur;</code> <code>image_alpha=valeur;</code> /*De 0 à 1. */

Fonctions Drag and Drop - Sounds	Fonctions GML
 Play a sound	<code>sound_play(sound0);</code> /* Jouer le son une seule fois */ <code>sound_loop(sound0);</code> /* Jouer le son en boucle */
 Stop a sound	<code>sound_stop(sound0);</code>
 If a sound is playing	<code>if sound_isplaying(sound0) { /* Vos actions ici */ }</code> /* Si un son est joué */ <code>if !sound_isplaying(sound0) { /* Vos actions ici */ }</code> /* Si un son n'est pas joué, le "!" signifie "pas" */

Fonctions Drag and Drop - Steps	Fonctions GML
Si vous désirez utiliser les translations pour les actions suivantes,	<code>transition kind=valeur;</code> /* La valeur doit être égale à: 0 = No effect; 1 = Create from left; 2 = Create from right; 3 = Create from top;

Fonctions Game Maker D & D zu GML

appelez d'abord cette fonction.	4 = Create from bottom; 5 = Create from center; 6 = Shift from left; 7 = Shift from right; 8 = Shift from top; 9 = Shift from bottom; 10 = Interlaced from left; 11 = Interlaced from right; 12 = Interlaced from top; 13 = Interlaced from bottom; */
 Go to previous room	<code>room_goto_previous();</code>
 Go to next room	<code>room_goto_next();</code>
 Restart the current room	<code>room_restart();</code>
 Go to a different room	<code>room_goto(room0);</code>
 If previous room exist	<code>if room_previous(room)<>-1 then { /* Vos actions ici */ } /* room est une variable constante prédéfinie qui renvoie le numéro de la room courante, le numéro est celui de l'ordre d'appariation dans la liste */</code>
 If next room exist	<code>if room_next(room)<>-1 then { /* Vos actions ici */ } /* room est une variable constante prédéfinie qui renvoie le numéro de la room courante, le numéro est celui de l'ordre d'appariation dans la liste */</code>

Fonctions Drag and Drop - Timing	Fonctions GML
 Set an alarm clock	<code>alarm[0] = valeur; /*0 va de 0 à 11, c'est le numero de l'alarme son identifiant*/</code>
 Sleep for a while	<code>sleep(numb); /* numb en millisecondes */</code>
 Set a timeline	<code>timeline_index = timeline0</code>
 Set timeline position	<code>timeline_position = valeur</code>
Fonctions Drag and Drop - Info	Fonctions GML
 Display a message	<code>show_message("Hello World!");</code>
 Show the game info	<code>show_info();</code>
 Show a video file	<code>show_video("nomdufichier.extension",pleinecran,boucle); /*pleinecran et boucle sont à régler sur true ou false */</code>
Fonctions Drag and Drop - Game	Fonctions GML
 Restart the game	<code>game_restart();</code>
 End the game	<code>game_end();</code>
 Save the game	<code>game_save("nomdufichier");</code>
 Load the game	<code>game_load("nomdufichier");</code>
Fonctions Drag and Drop - Ressources	Fonctions GML
 Replace a sprite from a file	<code>sprite_replace(ind,"nomdufichier",imgnumb,precise,transparent,smooth,preload,xorig,yorig); /* precise, transparent,smooth et preload sont tous à régler sur true ou false */</code>

Fonctions Game Maker D & D zu GML

	<pre>false, et xorig, yorig ainsi que imgnumb sont des chiffres, ind l'index et donc le nom du sprite dans le jeu. */</pre>
 Replace a sound from a file	<pre>sound_replace(ind,"nomdufichier",type,preload); /* preload doit être sur true ou false et type doit être un de ceux suivant: 0 - normal 1 - background 2 - 3d 3 - mplayer. */</pre>
 Replace a background from a file	<pre>background_replace(ind,"nomdufichier",transparent,smooth,preload); /* transparent,smooth et preload sont tous à régler sur true ou false. */</pre>

Fonctions Drag and Drop - Questions	Fonctions GML
 If a position is collision free	<pre>/* Pour les objets solides */ if place_free(x,y) { /* Ici vos actions */ } /* Pour tout les objets */ if !place_empty(x,y) { /* Ici vos actions */ }</pre>
 If there is a collision at a position	<pre>/* Une des lignes au choix */ if collision_point(x,y,obj,precis,pasmoi) { /* Ici vos actions */ } if collision_rectangle(x1,y1,x2,y2,obj,precis,pasmoi) { /* Ici vos actions */ } if collision_circle(xc,yc,rayon,obj,precis,pasmoi) { /* Ici vos actions */ } if collision_ellipse(x1,y1,x2,y2,obj,precis,pasmoi) { /* Ici vos actions */ } if collision_line(x1,y1,x2,y2,obj,precis,pasmoi) { /* Ici vos actions */ }</pre>
 If there is an object at a position	<pre>if position_meeting(x,y,obj) { /* Ici vos actions */ }</pre>
 If the number of instances is a value	<pre>if instance_number(obj) = valeur { /* Ici vos actions */ } /* Vous pouvez utiliser le mot clé "all" à la place de obj pour compter les instances de tout les objets. Ou bien faire appel à: instance_count. Variable prédéclarée par GM.*/</pre>
 With a chance perform next action	<pre>if floor(random(valeur))=0 { /* Ici vos actions */ } /* valeur est un chiffre positif, c'est le nombre de chances */</pre>
 If the user answers yes to a question	<pre>if show_question("Voulez vous faire ceci?") { /* Ici vos actions */ }</pre>
 If an expression is true	<pre>if (expression) { /* Ici vos actions */ } /* Notez que les parenthèses autour de l'expression ne sont pas nécessaires */</pre>
 If a mouse button is pressed	<pre>if mouse_check_button(num) { /* Ici vos actions */ } /* numb correspond à: mb_none, mb_left, mb_middle, mb_right, au choix. */</pre>
 If instance is aligned with grid	<pre>if place_snapped(valeur,valeur) { /* Ici vos actions */ }</pre>
Fonctions Drag and Drop - Other	Fonctions GML
 Start of block	<pre>{</pre>
 Else	<pre>else</pre>
 Exit	<pre>exit</pre>
 End of block	<pre>}</pre>

Fonctions Game Maker D & D zu GML

Exemple	<pre>/* Tout ce qui est ci-dessus, fait partie des constructions syntaxiques if et autres. Par exemple: */ banane = choose(true,false); if !banane { exit; } else { show_message("La Variable banane est juste! (true)"); }</pre>
 Repeat next action	<code>repeat(valeur) { /* Ici vos actions */ }</code>
 Call the inherited event	<code>event_inherited();</code>
Fonctions Drag and Drop - Code	Fonctions GML
 Execute a piece of code	<pre>/* C'est ici que vous inscrivez tout le GML décrit dans cet outil, si vous ne le saviez pas vous étiez mal parti. :p Cependant, il est possible d'exécuter une string ainsi: */ execute_string(votrevariablecontenantlastring);</pre>
 Call a script	<pre>/* Il y a deux façons d'exécuter un script, soit en inscrivant son nom suivi de parenthèses s'ouvrant puis se fermant et contenant s'il y a lieu des arguments séparés par une virgule chacun. Soit en utilisant la fonction script_exécute. */ /* 1ere méthode: */ nomduscript(arg0,arg1,...); /* 2eme méthode: */ script_exécute(nomduscript,args);</pre>
 Put some comment	<pre>/* Deux façons de mettre un commentaire, soit comme dans celui ci, entre les balises: /* et */ qui permet de commenter sur plusieurs lignes. */ // Soit ainsi qui permet de commenter qu'une ligne. En écrivant le commentaire après la balise: //</pre>
Fonctions Drag and Drop - Variables	Fonctions GML
 Set the value of a variable	<pre>var_chiffres = 12; var_texte = "Bonjour!"; /* Relativement, c'est à dire les incrémenter ou inversement */ var_chiffres += 13 /* Ce qui donnera: 12+13 = 25 */ var_chiffres -= 7 /* Ce qui donnera: 25-7 = 18 */ /* Pour utiliser une variable dans tout les objets soit en utilisant des global.variable, soit en faisant précéder le nom de la variable par l'id de l'instance ou le nom de l'objet: object0.variable ou 10001.variable . Vous pouvez aussi appeler et modifier des variables à l'aide des mots clés: all, other, self */</pre>
 If a variable as a value	<code>if variable = 12 { /* Ici vos actions */ }</code>
 Draw the value of a variable	<pre>draw_text(x,y,global.variable); draw_text(x,y,var_texte); draw_text(x,y,var_chiffres);</pre>
Fonctions Drag and Drop - Score	Fonctions GML
 Set the score	<pre>score = valeur; /* Relativement, c'est à dire l'incrémenter ou inversement */ score += valeur; score -= valeur;</pre>
 If score has a value	<code>if score = valeur { /* Ici vos actions */ }</code>

Fonctionen Game Maker D & D zu GML

 Draw the value of score	<code>draw_text(x,y,"Score: " + string(score));</code>
 Show the highscore table	<code>highscore_set_background(back); /* l'affiche avec un background */</code> <code>highscore_set_border(afficher); /* true ou false */</code> <code>highscore_set_colors(back,nouvelle,autres); /* Couleur du background, des nouvelles entrées et des autres entrées */</code> <code>highscore_set_font(nom,taille,style); /* Nom correspond au nom de la police d'écriture, style change le style de l'écriture: 0 = normal, 1 = gras, 2 = italique, 3 = gras et italique */</code> <code>highscore_show(num); /* Cela affiche la table, numb est la nouveau score à entrer, s'il est assez haut */</code> <i>/* Il y bien entendu nombreuses autres fonctions pour les tables de scores, ici seul l'équivalent D&D est présenté. */</i>
 Clear the highscore table	<code>highscore_clear();</code>
Fonctions Drag and Drop - Lives	Fonctions GML
 Set the number of lives	<code>lives = valeur;</code> <i>/* Relativement, c'est à dire l'incrémenter ou inversement */</i> <code>lives += valeur;</code> <code>lives -= valeur;</code>
 If lives has a value	<code>if lives = valeur { /* Ici vos actions */ }</code>
 Draw the number of lives	<code>draw_text(x,y,"Lives: " + string(lives));</code>
 Draw the lives as image	<i>/* A placer dans le draw event */</i> <code>var a,b;</code> <code>a = 0;</code> <code>b = sprite0;</code> <code>repeat(lives)</code> <code>{</code> <code>draw_sprite(b,-1,view_xview+a,view_yview);</code> <code>a += sprite_get_width(b);</code> <code>}</code> <i>/* sprite0 est le nom de la sprite de la vie */</i>
Fonctions Drag and Drop - Health	Fonctions GML
 Set the health	<code>health = valeur;</code> <i>/* Relativement, c'est à dire l'incrémenter ou inversement */</i> <code>health += valeur;</code> <code>health -= valeur;</code>
 If health is a value	<code>if health = valeur { /* Ici vos actions */ }</code>
 Draw the healthbar	<code>draw_healthbar(x1,y1,x2,y2,quantité,backcol,mincol,maxcol,direction,showback,showborder);</code> <i>/* Les arguments parlent d'eux même non? :p Sinon regardez l'aide ou agressez moi par mail! */</i>
 Set the window caption info	<code>show_score=valeur; /* True ou false */</code> <code>caption_score="Score: ";</code> <code>show_lives=valeur; /* True ou false */</code> <code>caption_lives="Lives: ";</code> <code>show_health=valeur; /* True ou false */</code> <code>caption_health="Health: ";</code>

Fonctionen Game Maker D & D zu GML

Fonctions Drag and Drop - Particles	Fonctions GML
 Create the particle system	<code>index=part_system_create();</code> /* Assigné à une variable index. Qui devra être usée en tant que nom du système de particules dans les autres fonctions. */
 Particle system destroy	<code>part_system_destroy(index);</code>
 Clear all particles from the system	<code>part_system_clear(index);</code>
 Create a particle	<code>index_pt=part_type_create();</code> /* Assigné à une variable index. */ <code>part_type_shape(index_pt,shape);</code> /* Lisez le manuel de GM pour les types de sahpe (formes) */ <code>part_type_size(index_pt,size_min,size_max,size_incr,size_rand);</code> <code>part_type_color(index_pt,color_start,color_middle,color_end);</code>
 Set the color for a particle type	<code>part_type_color1(index_pt,color1)</code> /* Indique l'unique couleur que doivent utiliser les particules */ <code>part_type_color2(index_pt,color1,color2)</code> /* Indique l'usage de deux couleurs "interpolés" que doivent utiliser les particules */ <code>part_type_color3(index_pt,color1,color2,color3)</code> /* Indique l'usage de trois couleurs "interpolés" que doivent utiliser les particules la couleur au début au milieu et à la fin */ <code>part_type_color_mix(index_pt,color1,color2)</code> /* Avec cette fonction vous indiquerez que les particules doivent user d'une couleur obtenue d'un mixage aléatoire entre color1 er color2, cette couleur est défini qu'une seule fois, même après la "mort" des particules, unique moyen: y refaire appel. */ <code>part_type_color_rgb(index_pt,rmin,rmax,vmin,vmax,bmin,bmax)</code> /* Cette fonction peut être utilisée dans le cas où vous désiriez que chaque particule doit avoir une couleur fixée mais sélectionnée dans une certaine marge. Il faut spécifier la marge de rouge, de vert et de bleu comprise entre 0 et 255 conformément à la norme rgb (rvb pour les anglophobes). */ <code>part_type_color_hsv(index_pt,hmin,hmax,smin,smax,vmin,vmax)</code> /* Cette fonction peut être utilisée dans le cas où vous désiriez que chaque particule doit avoir une couleur fixée mais sélectionnée dans une certaine marge. Il faut spécifier la marge de saturation et une marge pour la couleur comprise entre 0 et 255 conformément à la norme hsv (Hue Saturation Value pour les anglophones. ;p) */
 Set the life time for a particle type	<code>part_type_life(index_pt,life_min,life_max);</code>
 Set the motion for a particle type	<code>part_type_speed(index_pt,speed_min,speed_max,speed_incr,speed_rand);</code> <code>part_type_direction(index_pt,dir_min,dir_max,dir_incr,dir_rand);</code>
 Set the gravity for a particle type	<code>part_type_gravity(index_pt,grav_force,grav_dir);</code>
 Create secondary particles	<code>part_type_death(index_pt,death_number,death_type);</code>
 Create a particle emitter	<code>index_em=part_emitter_create(index);</code> /* index est l'index du système de particules, index_em celui de l'emitter. */

Fonctionen Game Maker D & D zu GML

	<pre>part_emitter_region(index,index_em,xmin,xmax,ymin,ymax,shape,distribution); /* index est l'index du système de particules, index_em celui de l'emitter. La distribution est soit: ps_distr_gaussian, ps_distr_linear (gaussienne ou linéaire) */</pre>
 Destroy an emitter	<pre>part_emitter_destroy_all(index_em) /* index_em est l'index de l'emitter */</pre>
 Burst a number of particles from an emitter	<pre>part_emitter_burst(index,index_em,index_pt,nombre); /* index est l'index du système de particules, index_em celui de l'emitter, et index_pt du type de particules. */</pre>
 Stream particles from an emitter	<pre>part_emitter_stream(index,index_em,index_pt,nombre); /* index est l'index du système de particules, index_em celui de l'emitter, et index_pt du type de particules. */</pre>
Fonctions Drag and Drop - CD	Fonctions GML
 Play a CD	<pre>cd_play(first,last);</pre>
 Stop the CD	<pre>cd_stop();</pre>
 Pause the CD	<pre>cd_pause();</pre>
 Resume the CD	<pre>cd_resume();</pre>
 If a CD exists in the drive	<pre>if cd_present() { /* Ici vos actions */}</pre>
 If the CD is playing	<pre>if cd_playing() { /* Ici vos actions */}</pre>
Fonctions Drag and Drop - Other	Fonctions GML
 Set the mouse cursor	<pre>window_set_cursor(curs); /* Un des curseurs de Windows par défaut (Cf: Manuel de GameMaker) */ cursor_sprite=sprite0; /* Cela change le sprite du curseur, toutefois il vous est nécessaire de désactiver l'affichage du curseur dans les Game Settings, sinon vous vous retrouverez avec deux. Attention cette fonction lorsque vous l'crivez dans GM6.x n'apparaît pas dans le memo, même fonctionne quand même. */</pre>
 Open a webpage in a browser	<pre>execute_shell("http://www.gamemaker.fr/",0); /* L'on peut aussi user de: */ action_webpage("http://www.gamemaker.fr/"); /* Ou bien d'une méthode archaïque mais beaucoup plus rapide à l'exécution: */ file_open_write(temp_directory+"\URL.url"); file_write_string("[InternetShortcut]"); file_writeln(); file_write_string("URL="+http://www.gamemaker.fr/"); file_close(); execute_shell(temp_directory+"\URL.url",0); /* Cette méthode est l'exemple même d'un esprit tortueux, désastreux et idiot mais il faut avouer que c'est bien marrant d'user de six lignes au lieu d'une. De plus j'ai menti c'est six fois plus long :p */</pre>

Fonctions Game Maker D & D zu GML

Fonctions Drag and Drop - Drawing	Fonctions GML
Draw a sprite image	<code>draw_sprite(sprite0,subimage,x,y);</code>
Draw a background image	<code>draw_background(background0,x,y); /* Une seule fois */</code> <code>draw_background_tiled(background0,x,y); /* Tuilé (Tiled, en fait carrelé, mais les Français préfèrent les toits, va savoir pourquoi?) */</code>
Draw a text	<code>draw_text(x,y,string); /* string est soit une variable soit un texte entre "": "Hello World!" */</code>
Draw a text transformed	<code>draw_text_transformed(x,y,string,xscale,yscale,angle);</code>
Draw a rectangle	<code>draw_rectangle(x1,y1,x2,y2,contour); /* contour soit sur true soit sur false */</code>
Draw a horizontal gradient	<code>draw_rectangle_color(x1,y1,x2,y2,col1,col2,col3,col4,contour);</code> <i>/* col1 et col4 sont les couleurs de gauche, col2 et col3 celles de droite. contour sur true ou false */</i>
Draw a vertical gradient	<code>draw_rectangle_color(x1,y1,x2,y2,col1,col2,col3,col4,contour);</code> <i>/* col1 et col2 sont les couleurs du haut, col3 et col4 celles du bas. contour sur true ou false */</i>
Draw an ellipse	<code>draw_ellipse(x1,y1,x2,y2,contour); /* contour soit sur true soit sur false */</code>
Draw a gradient ellipse	<code>draw_ellipse_color(x1,y1,x2,y2,col1,col2,contour); /* contour soit sur true soit sur false */</code>
Draw a line	<code>draw_line(x1,y1,x2,y2);</code>
Draw an arrow	<code>draw_arrow(x1,y1,x2,y2,contour); /* taille en pixels de la flèche */</code>
Fonctions Drag and Drop - Settings	Fonctions GML
Set the color	<code>draw_set_color(col); /* Vous pouvez usez des couleurs prédéfinies (Cf: Manuel de GameMaker) soit de la fonction: make_color(r,v,b); (De 0 à 255 pour r,v et b). D'autres fonctions existent, "feuilletez" dont le livret. (; */</code>
Set the font	<code>draw_set_font(font0);</code> <code>draw_set_halign(halign); /* Soit sur fa_left, fa_center, fa_right. */</code> <code>draw_set_valign(valign); /* Soit sur fa_top, fa_middle, fa_bottom. */</code>
Change fullscreen mode	<code>window_set_fullscreen(full); /* full sur false pour le mode fenêtre et true pour le mode plein écran. */</code>
Fonctions Drag and Drop - Other	Fonctions GML
Take a snapshot image of the game	<code>screen_save("snapshot.bmp");</code>
Create an effect	<code>effect_create_below(type,x,y,taille,couleur); /* Crée un effet du type indiqué (voir plus bas) à la position x et y. La taille correspond à 0 = petit, 1 = moyen, 2 = grand. Couleur... Non ne me dites pas que je dois vous le dire?! Et donc à l'aide de cette fonction l'effet est créé sous les instances, c'est à dire qu'il a un depth de 100000. */</code> <code>effect_create_above(type,x,y,taille,couleur); /* La même chose qu'avant, même</code>

Funktionen Game Maker D & D zu GML

pour la couleur, si, si.
toutefois l'effet est créé au dessus des instances, donc il a un depth de -
100000. Ah et pour les fous
le depth c'est la profondeur. (;
Et voilà mon cadeau de fin de réa, la liste des effets, je vous renvoie même pas
au manuel, je suis sympa
non? non ah ok. En tous cas bonne chance pour tout vos projets !
ef_explosion
ef_ring
ef_ellipse
ef_firework
ef_smoke
ef_smokeup
ef_star
ef_spark
ef_flare
ef_cloud
ef_rain
ef_snow */