**BIBLIOGRAPHIE**

VALDES, Robert, “*How Halo 2’s AI Works*”, HowStuffWorks, 11 avril 2017, <https://electronics.howstuffworks.com/halo2-ai.htm>, consulté le 13 décembre 2024.

BIRCH, Chad, “*Understanding Pac-Man Ghost Behavior”*, GameInternals, 2 décembre 2010, <https://gameinternals.com/understanding-pac-man-ghost-behavior>, consulté le 13 décembre 2024

*“Lifecycle of a Video Game: A Game Designer’s Guide”*, University of Silicon Valley, 17 novembre 2019, <https://usv.edu/blog/lifecycle-of-a-video-game-a-game-designers-guide/>, consulté le 12 décembre 2024

*“Video Game Level Design”,* Nuclino, <https://www.nuclino.com/articles/level-design>, consulté le 12 décembre 2024

THIRSLUND, Asbjørn, “How to make a Video Game - Godot Beginner Tutorial**”**, Brackeys , 28 Avril 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=LOhfqjmasi0&t=3467s&ab_channel=Brackeys>, 1h17min

STEELE, Zebulon **“**Quantum AI Takes on Classic Games: Playing Pong and Crushing Breakout”, Jomfruland.net, 15 décembre 2024, <https://www.jomfruland.net/quantum-ai-takes-on-classic-games-playing-pong-and-crushing-breakout/>, consulté le 15 décembre 2024