# Références

<https://www.youtube.com/watch?v=iGvbb2HlCdQ&t=80s>

* **Cette vidéo m’a servi de point de départ quant à l’idée et au développement de mon idée de mon projet. Certaines parties de mon projet implémentent certaines méthodes qui sont utilisées dans la vidéo.**

<https://www.youtube.com/watch?v=D-xeQnOqoa4&t=857s>

* **Cette vidéo m’a sans doute été une des plus utiles. À partir de ces quelques lignes, j’ai développé de mon côté pour mes propres besoins afin d’adapter cela à mon jeu. La base du steering est faite selon cette vidéo.**

<https://www.youtube.com/watch?v=Sx_l2GxBC5w&list=PLRqwX-V7Uu6bJM3VgzjNV5YxVxUwzALHV&index=10>

* **Ici, j’ai réussi à me faire une idée plus claire sur le fonctionnement de mon jeu. Par le fait même, j’ai pu analyser mieux les méthodes m’étant nécessaires ou celles que je désire.**

<https://www.youtube.com/watch?v=RxTfc4JLYKs&list=PLRqwX-V7Uu6bJM3VgzjNV5YxVxUwzALHV&index=2>

* **Quoi que pas encore utilisées, ces vidéos me serviront de point de départ afin de créer mes boids (bots) automatisés.**

[www.youtube.com/watch?v=flxokx0ylry/](http://www.youtube.com/watch?v=flxokx0ylry/)

* **Celle-ci n’est apparement plus disponible (Challenge 69.1) mais elle m’a aussi été très utile.**

<https://www.youtube.com/watch?v=4zhJlkGQTvU>

* **Vidéo qui m’a servit pour introduction à l’automate des boids ennemis.**

<https://www.youtube.com/watch?v=G2_SGhmdYFo&list=RDCMUCNaPQ5uLX5iIEHUCLmfAgKg&index=2>

* **Vidéo de base pour ma génération procédurale. Très utile. Code adapté à mes besoins, mais la base vient de ce vidéo.**

<https://www.youtube.com/watch?v=oBrIr735LjM>

* **Ma propre vidéo démo de mon jeu.**

# **Outils**

J’utilise Godot en GdScript. J’utilise aussi le concept des boids et du jeu Agar.io. Utilisation du concept des ActiveJuices (rendre jeu plus intéressant, plus de feedback au joueur). Utilisation de l’algorithme A\* et Prim’s pour trouver un chemin dans ma génération de salles. Utilisation de StackOverflow pour fin de debugging.

# Commentaires

**Au tout début, je voulais faire un jeu qui serait « moins jeu ». En fait, je voulais surtout faire une simulation d’un game of life de boids avec ennemis et nourriture. Après avoir cherché un peu, j’ai vu qu’il y avait pas mal de ressources pour ajouter des contrôles assez facilement à mon genre de jeu voulu. Donc j’ai pris Godot et j’ai commencé en ayant en tête le jeu Agar.io.**

**Pour les collisions, j’ai fait du ramassage ici et là sur des sites et à partir de vidéos Godot sur Youtube utilisant des collisions en platformer, small games, etc.**