**Document Technique pour Ground.cs**

**Nom du script** : Ground

**Namespace** : Aucun

**Vue d'ensemble :**

Le script Ground est un utilitaire simple conçu pour vérifier si une position spécifique dans le jeu est "marchable" (walkable). Il utilise un raycast pour déterminer si la position donnée correspond à une zone du sol sur laquelle les unités du jeu peuvent se déplacer.

**Composants clés :**

* **Méthode statique** :
  + VerifieWalkability(Vector3 position) :
    - Cette méthode prend en entrée une position (Vector3) dans l'espace du jeu et renvoie un booléen (true ou false) indiquant si cette position est walkable.
    - Un raycast est lancé à partir d'une certaine hauteur (y = 4f) directement vers le bas (Vector3.down).
    - Si le raycast touche un objet avec le tag "Ground", la méthode renvoie true, indiquant que la position est walkable.
    - Si aucun objet avec le tag "Ground" n'est touché, la méthode renvoie false.

**Méthode :**

* **VerifieWalkability(Vector3 position)** :
  + **Paramètre** :
    - position : La position à vérifier pour la walkabilité.
  + **Logique** :
    - Un point de départ pour le raycast est calculé en prenant la position x et z de l'entrée et en définissant la coordonnée y à 4 unités au-dessus de cette position.
    - Le raycast est ensuite lancé vers le bas (Vector3.down) pour détecter les collisions avec des objets sous la position donnée.
    - Si un objet avec le tag "Ground" est détecté, la position est considérée comme walkable.
  + **Retour** :
    - true : Si la position est walkable (c'est-à-dire qu'elle est en collision avec un objet de tag "Ground").
    - false : Si la position n'est pas walkable (aucune collision détectée avec un objet de tag "Ground").