**Document Technique pour InputHandler.cs**

**Nom du script** : InputHandler

**Namespace** : GamePlay

**Vue d'ensemble :**

Le script InputHandler gère les différentes entrées de l'utilisateur, comme les clics de souris et les touches du clavier, dans un jeu basé sur Unity. Il gère les interactions avec les unités du jeu, les déplacements, les actions, et les annulations via la touche "Échap". Il est conçu pour fonctionner avec un système de caméras et une architecture d'événements pour la gestion des actions du joueur.

**Composants clés :**

* **Événements** :
  + OnDisplayUnitActions : Se déclenche lorsqu'une unité est sélectionnée pour afficher les actions disponibles.
  + OnLeftClickModeListenUnitClick : Se déclenche lorsqu'une unité est cliquée, en mode d'écoute pour les clics sur les unités.
  + OnLeftClickModeListenGroundClick : Se déclenche lorsqu'un clic est détecté sur le sol, en mode d'écoute pour les clics sur le sol.
  + OnEscapeKeyForCancelPressed : Se déclenche lorsqu'on appuie sur la touche "Échap" pour annuler une action en cours.
* **Champs privés** :
  + \_mainCamera : Référence à la caméra principale pour les raycasts.
  + leftClickMode : Enum qui détermine le mode d'écoute actuel pour les clics gauches.
* **Enums** :
  + LeftClickInputMode : Enumération définissant les différents modes d'écoute des clics gauches (LISTEN\_UNIT\_CLICK, LISTEN\_GROUND\_CLICK, LISTEN\_UNIT\_ACTION\_CLICK, NONE).

**Méthodes clés :**

* **Awake()** :
  + S'abonne à différents événements du GameManager pour répondre aux actions de jeu.
* **OnDestroy()** :
  + Se désabonne des événements lorsque l'objet est détruit pour éviter les erreurs.
* **Start()** :
  + Initialise la caméra principale et définit le mode de clic gauche à LISTEN\_UNIT\_CLICK.
* **Actualise()** :
  + Réactualise la référence à la caméra principale (utile si la caméra change).
* **OnDisplayUnitActionAborded()** :
  + Réinitialise le mode de clic gauche à LISTEN\_UNIT\_CLICK lorsque l'affichage des actions d'une unité est annulé.
* **OnUnitAttackButtonWasClicked()** et **OnUnitWaitButtonWasClicked()** :
  + Gèrent les actions spécifiques (attaquer, attendre) des unités.
* **OnCameraSwitched()** :
  + Met à jour la caméra principale après un changement de caméra.
* **SetLeftClickMode(LeftClickInputMode mode)** :
  + Définit le mode d'écoute pour les clics gauches.
* **OnRightClick(InputAction.CallbackContext context)** :
  + Gère les clics droits de la souris. Si en mode LISTEN\_UNIT\_CLICK, il détecte les clics sur les unités pour afficher leurs actions.
* **OnLeftClick(InputAction.CallbackContext context)** :
  + Gère les clics gauches de la souris. En fonction du mode d'écoute actuel, il peut détecter les clics sur une unité ou sur le sol pour déplacer une unité.
* **OnEscape(InputAction.CallbackContext context)** :
  + Gère l'appui sur la touche "Échap" pour annuler l'action en cours.
* **OnReloadScene(InputAction.CallbackContext context)** :
  + Recharge la scène actuelle lorsque la commande associée est déclenchée.