SkeletonBehaviourtree :

Sequences :

* Wandersequence:
  + GotoRandomPositionInWanderRangeAroundInitialposition
  + -Waitntime.
* Attaquesequence:
  + GotoEnoughCloseFromPlayertoattackhim
  + Attackplayer.

Decorators :

* IsEnoughNearfromplayertoattackhimsecorator
* CanWaitDecorator
* CanAttackPlayer

Tasks :

* AGototask
* GotoEnoughCloseFromPlayertoattackhim
* GotoRandomPositionInWanderRangeAroundInitialposition
* Waitntime
* Attackplayer

Selectors :

* TooFarFromPlayerOrContinueselector

If (distancefrominitialposition > maximumdistancefrominitialposition)

gotoonitialposition;

ResetLife;

Else if (distancefromplayer < aggroRange &&

distancefromplayer > attackrange)

GotoPlayer;

Else if (distancefromplayer < attackrange )

If (CanAttackPlayer)

Attackplayer

Else

Findwanderpoint

gotowanderpoint

To do :

* Ui :
  + Life, mana, xp
  + Caractéristiques
* PlayerAttributes :
  + Player caractéristiques
  + Player Attributes editor
* IA :
  + Behaviour tree
* Object pool :
  + Rajouter ma prefab de texte
* Attack System :
  + Prefab de texte :
    - Elle utilise lobject pool
    - Elle a une animation et un animator controller
    - Regarde toujours la caméra
    - Un script possédant une méthode permettant de modifier le nombre afficher et la couleur, rajouter un préfixe (critical, frozen), choisir l'animation, et le temps avant qu'elle disparaisse (object pool), la vitesse pour monter.
  + Outline l’ennemi lorsque l'on l'attaque,