***Blood Of Evil Packages***

**A utiliser :**

* **Déjà téléchargé :**
  + Mixamo pour trouver des animations et les recibler sur nos avatars.
  + Gestionnaire de services.
    - Gestionnaire d’évênements.
    - Gestionnaire d’objets, de matériaux, de textures et de sprites.
  + Système de sauvegarde.
  + Faciliter l’utilisation du file system.
  + Gestion d’alarmes et du temps.
  + Hashage de tableau de string.
  + **Codé durant ce projet :**
    - Gestionnaire de touches clavier et souris.
    - GetNearestTransform ||GetNearestTransformWithDistance | GetAllTransformWithTagAndDistance | DestroyAllChilds : TransformExtension.cs
    - Sauvegarder une animation et la rejouer : AnimationRecorder.cs ;
    - Gestion d’attributs avec des callbacks.
* **A télécharger :**
  + **Mes packages :**
    - Gestionnaire de pools.
    - Arbre de comportement.
    - Machine à états ?
    - Gestionnaire de langages de blood of evil.
    - Système de caméra de Blood Of Evil sans les switch d’angle de vue.
    - Placer des éléments dans une grille.
    - Système de Fade In Fade Out réutilisable.
  + **Effets :**
    - Outline sur mesh3D de Kejiro Takahashi.
    - Outline sur sprite de Kejiro Takahashi.
  + **Peu important :**
    - SortHelper.
    - Créer des tooltips de mon idle game.
    - Système de craft de mon idle game.
    - Les gestionnaires avancées de références de mon idle game.
    - Callback d’ui de mon idlegame.
    - RectTransformHelper et TransformHelper de mon idlegame.
    - Faire trembler la caméra lors de coup.
    - Afficher les FPS.
  + **Asset store :**
    - FMod pour les footsteps par exemples.

**A acheter :**

* **Déjà téléchargé :**
  + **Gratuit :**
  + **Payant :**
    - Top Down Camera : 10$ camera shake, gère les objets qui sont devant la caméras et autre, ça fait le café.
* **A télécharger :**
  + **Gratuit :**
    - Terrain FOW : découvrir une map qui est noire de base façon Warcraft3.
    - Tween : animation UI.
    - Autosave, runtime serialization.
    - PopcornFX.
    - Lighting bolt effect.
    - Inventory Master UGUI (pour voir comment faire un inventaire en UI).
    - Day night system with cloud.
    - Animation UI et Expand : UI addons for Unity 4.6.
    - Pathfinding.
    - Minimap circulaire : MiniMap (Radar) System.
    - **Maillages et animations :**
      * Squelette, ogre, minotaure puis ces animations sur mixamo ?
      * Cheval.
      * Arbre, minerai, céréales.
      * Blacksmith.
  + **Payant :**
    - Pathfinding.
    - Chat, boutique, récompense journalière et autre système lié à la communauté d'un jeu : <http://us.ktplay.c>

Autres projets :

RTS Camera

FPS camera

Moba camear