***Blood Of Evil Prototype***

**Bonne utilisation d’un nav mesh (ne fait pas de spline, n’accélère pas de façon chelou et tout) : PlayerMovement ;**

**Player Services :**

* **Service permettant de faire des combos de touches souris et clavier :** Player Service/Input Service.

***Blood Of Evil***

**Utilities :**

* **Lecture et écrire de .ini :** IniFile.cs

**Caméras :**

* **Caméra suivant une entité :** SmoothFollow.cs
* **Caméra FPS :** FPSCamera.cs

**Manageurs :**

* *Langage* *manageur* avec éditeur.
* Faire de la *GUI* ancienne version *multi-résolutions* avec un système de *gestion* *de* *fenêtres* : répertoire UI.
* Système de touches permettant de *définir* des *actions* *si* une ou *plusieurs* touches sont *appuyé* simplement : <https://www.dropbox.com/home/cours/game%20development/game%20engine/unity/Scripts/Interactions%2C%20Input%2C%20Event%2C%20Combo%20%28Blood%20Of%20Evil%29?preview=PlayerInteractions.cs>

**Extensions :**

* GameObjectExtension.cs
* StringExtension.cs