***Les différents outils***

**Les outils NG (de Michaelo) :**

* **Console :** c'est une *console* *épurée* permettant de *filtrer* les sorties de la console.
* **Prefab :** c'est un *éditeur* de *PlayerPrefs*.
* **Favs :** c'est une *fenêtre* d'éditeur qui permet *d'accéder* à des *assets* et des *objets* d'une scène rapidement.

**Autres :**

* **ITween :** *animation* sur *UI*.
* **Doc-Me :** *Affiche* de quoi *hérite* chaque *script* *Unity*.
* **Scene Loader :** c'est une *fenêtre* permettant de *charger* une *scène* en un clic.
* **FindMissingScript :** rechercher les scripts manquant.
* **Hierarchy icon :** *Affiche* une *icône* à côté de chaque gameobject de la *hierarchie* en fonction de leur composant (Text, Collider, Light, Camera, ParticleSystem, etc..).

**Les répertoire Misc**

**Les méthodes que l'on peut réutiliser fréquemment des classes d'Extensions :**

* **Array :**
* Remove.
* Add.
* InsertAfter.
* Removeall.
* GetIndexOf.
* **Attributes :** (utilise de l'introspection).
* GetAttribute. (Exemple: RequireComponent)
* **Audio :**
* GetBytes.
* **Enum :**
* Contains.
* Add.
* Remove.
* **Event Trigger :**
* Add Event .
* **Layer Mask :**
* IsInLayerMask.
* IsInMask.
* **List :**
* GetLast.
* GetElementIndex.
* **Shuffle :** *mélange* tous les éléments de la *liste*.
* **Mono Behaviour :**
* **FindRecursively :** *cherche* un *enfant* dans tous les enfants *de* *manière* *récursive*.
* FindInparent.
* **Rect Transform :**
* SetSize.
* SetPivotAndAnchor.
* PositionToNormalize.
* **Transform :**
* GetChildList
* AddEmptyChild.
* GetWorldScale.
* SetLayerRecursively.
* FindChildRecursively.

**Le répertoire SmoothBehaviours :**

* Permet de faire des *transitions* de façon *fluide* *sur* tous types d'éléments : *taille*, *position*, *couleur*, etc...

**Le répertoire Interfaces :**

* Surtout des *scripts* pour obtenir une *UI* *responsive*.

**Le script Singleton :**

* Utilisation de *l'introspection* pour une *gestion* des *interdépendances* entre les *Mono Behaviour*.