Gestion des collisions

# Qu’avons-nous comme collisions ?

-Tirs du joueur rentrent en contact avec un ennemi.

-Tirs des ennemis rentrent en contact avec le joueur.

-Bombe du joueur détruisant les tirs ennemis.

# Comment sont gérées les collisions ?

Les collisions, comme les déplacements, ne sont pas physiques et jouent uniquement sur des boîtes de collision triggers.

Les collisions entraînant un système de gestion des éléments portés par le tir et la cible, elle ne sera gérée que par un seul parti.

Le choix du parti gérant la collision dépendra de l’optimisation des calculs avec cette idée :

Est-ce qu’il vaut mieux attendre un trigger entrant sur 200 tirs et une cible ?  
Ou attendre un trigger entrant d’une cible sur 200 tirs ?

Selon la réponse la gestion de la collision sera posée sur les tirs ou les cibles.

A priori je dirais que la cible qui attend 200 tirs serait moins gourmande (en utilisant bien sûr le système de collision/layer d’unity)  
Ce qui amènera à une gestion de la collision sur le joueur et les ennemis, les tirs ne portant que leur élément.

Mais si c’est équivalent alors je mettrais les systèmes de collisions sur les éléments relatifs au joueur qui ne changement pas entre les niveaux pour éviter de faire trop de références aux scripts de gestions de collision sur un nombre de prefabs qui sera croissant avec le développement du jeu.