DamageSystem::DestroyAll Énemies UISystem::SubscribeToClick UISystem::OnClickEvent **Event** EnemyIASystem::SearchClosest Objective EnemyIASystem::SearchClosest ObjectiveDepth AnimationSystem::Update CleanSystem::Update DefeatSystem::Update System::GetSystemEntities DepthSystem::Update MovementSystem::Update HealthBarSystem::Update RenderSystem::Update RenderTextSystem::Update ScriptSystem::Update CollisionSystem::Update