Conseils et Méthodologies communes

# Méthodo :

**0 getComponent** : ne pas hésiter à faire des class sur les gameObject qui Serialize les éléments voulu (comme UnitClass)

**0 Instanciate** : Object pulling obligatoire sauf dans certains cas bien précis (ex : projectils)

Tout ce qui doit être fait doit avoir une explication logique : (exemple con : désactiver le navMesh pour arrêter le déplacement d’un personnage ; exemple bon : faire un navMesh pause pour arrêter le personnage)

Objet en mouvement = rigidbody

**Attentions :** aux types de colliders utilisés (performances)

Tout ce qui est merge sur le master doit être stable fini et sans bugs (dans la mesure du possible)

**Attentions :** tout ce qui touche a des personnages du jeu contiendra des animations ils faut donc prévoir le coup de lancer les dégâts une fois que l’animation est fini ou qu’elle renvoie un event

# Conseils :

Commenter les fonctions et passage sioux de vos scripts (plus facile pour le merge et pour repasser derrières en équipes

Ne pas hésiter à communiquer les difficultés et/ou questions sur le groupe fb

Toutes idées sont les bienvenues même « conne » elles peuvent donner lieu à de nouvelles super idées

Ne pas hésiter à compléter ce document si besoin

Gl & hf !