Grilles Concepts avancés utilisés

Dans le cadre de votre projet et afin de faciliter la correction de celui-ci, vous trouverez ci-dessous la liste des concepts avancés abordés dans le TP avancé.

Le but de ce document est de recenser les concepts que vous avez utilisés dans votre projet, afin que nous puissions les trouver et les évaluer facilement.  
Remplissez le avec **« OUI »** si vous avez utilisé ce concept dans votre projet, et si vous pouvez mettre une petite indication du fichier où se trouve ce concept.

Remplissez-le avec **« NON »** si vous n’avez pas utilisé ce concept.

|  |  |
| --- | --- |
| Utilisation d’un GameManager | Oui  Asset>Prefab>Manager>GameManager |
| Managers autres que le GameManager | Oui  Exemple :  Hierarchy>EventSystem>Dialogue Manager |
| Utilisation des SerializedFields | Oui  Exemple : Asset>Script>PlayerScript>PrototypeHeroControler.cs |
| Mise en place d’un Game State avec une StateMachine | Non |
| Utilisation des Évènements et du système de message de unity | Oui  Exemple :  Warning  Asset>Script>Manager> DialogueManager.cs>L.28 |
| Utilisation de setters et accesseurs | Oui  Exemple :  Asset>Script>PlayerScript > PlayerInventory.cs |