

(Classe) Game Manager:

Le gameManager crée les routes dans le "Start", et dans l'update, il instancie les voiture, en attribuant une vitesse de départ, et une route.

Entity "Car"

Component Transform

Le transform de l'entity (position et rotation)

Component Accelerator: speed(float)

Ce *component* prend en charge la valeur de vitesse.

Component path: list<Vector3>

Ce *component* prend en charge la liste de point que devra suivre la voiture

Component frontDetection: bool

Ce *component* prend en charge le booléen qui vérifie si une voiture est devant.

DrivingSystem: Transform & Acelerator

Ce *system* modifie la position de la voiture en fonction de la vitesse et du deltaTime.

DecelerationSystem: Accelerator & frontDetection

Ce *system* modifie la valeur de vitesse si le bool de frontDetection renvoi "true".

Voici un diagramme simple de la direction que je prend pour l'exercice.

