# Ressources

Tiles et entités : <https://kenney.nl/assets/topdown-shooter>

Audio: Minecraft

# Références

## Départ

<https://www.youtube.com/watch?v=gXkkNSfxLRI>

Ce tutoriel m’a grandement aidé pour démarrer mon projet, elle m’a servi de point de départ. D’ailleurs, il utilise exactement les mêmes ressources que j’avais trouvé sur Kenney.

## Pathfinding

<https://www.youtube.com/watch?v=0fPOt0Jw52s>

Ce tutoriel m’a aidé à intégrer le pathfinding dans mon jeu

<https://godotengine.org/qa/23519/navigation-using-tiles-pathfinding-issue-corners-navmesh>

Cette page m’a appris comment faire en sorte que les zombies se promènent au centre des tiles de la map. Ainsi, ils ne restent pas pris dans les coins de mur.

## TileMap

<https://www.youtube.com/watch?v=V9OoaOlXc_4>

Ce tutoriel m’a aidé à comprendre comment créer des autotiles dans ma tilemap.

## Effets sonores

<https://youtu.be/S-8IcHucSNg>

Ce tutoriel m’a montré comment intégrer des effets sonores dans le jeu.

## Caméra

<https://www.youtube.com/watch?v=0YbkqbrFBXU>

Ce tutoriel m’a aidé à créer une caméra et à comprendre le dragging.

## Barres

<https://www.youtube.com/watch?v=YEZXVK1-tlU&>

Ce tutoriel m’a été utile pour intégrer les barres de vie, munitions et expérience.