Référence pour le Tile map :

<https://github.com/libgdx/libgdx/wiki/Tile-maps>

Powerpoint de Nicolas Bourré

Le code du projet est basé sur les algorithmes de ces références.

Utiliser pour la compréhension du système de tuiles qui est implanté dans libGdx.

Référence pour le PathFinding :

<http://www.growingwiththeweb.com/2012/06/a-pathfinding-algorithm.html>

[https://github.com/libgdx/gdx-ai/wiki/A\*](https://github.com/libgdx/gdx-ai/wiki/A*)

Utiliser pour la compréhension du système de pathfinding implanté dans mon projet libGdx.

Référence pour la distance Heuristique :

<http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/Heuristics.html>

Utiliser pour la compréhension du système de distance heuristique dans le pathfinding implanté dans mon projet libGdx.

Alexandre Picotte