## Code :

Langue : Anglais

Case : Type de variable + camelCase

Ex : bool bIsActive ;

### Type de variable :

* int 🡪 nb
* float 🡪 f
* string 🡪 str
* character 🡪 char
* GameObject 🡪 go
* Fonction 🡪 1er Lettre en maj

### Conseil :

* Utiliser les régions pour codés :

#region MyClass definition

public **class** MyClass

{

static void Main()

{

...

}

}

#endregion

* Commenté les fonctions avec les ///
* Visual studio HotKey :
  1. Ctrl+K
  2. Ctrl+D

## Arboraissance :

/!\ \_\_à revoir\_\_ /!\

* Script
  + UI
    - .cpp + .h
  + MainCharacter
    - .cpp + .h
  + AI
    - .cpp + .h
  + Manager
    - .cpp + .h
* Prefab
  + MyPrefab.blueprint
  + 3Dmodel
    - Materials
      * Texture
* Scene
  + Menu
  + Map
* Materials
  + Textures