Connectivity game

**Associer des valeurs et caractéristiques à une tuile : ScriptableObject**

https://forum.unity.com/threads/scriptableobjects-for-an-rpg-with-multiple-units-in-your-team.925409/#post-6055289

**Deux classes de ScriptableObjects :**

* TileDefinitions
* TileModifiers

Spawn une tile 🡪 Stats de base dans un SO TileDefinition

Tile modifiée 🡪 liste de modifiers dans le SO TileModifiers : le script MonoBehaviour de la Tile reçoit le modifier et l’interprète.

Puisque qu’une tile n’est pas un GameObject 🡪 Créer un GameObject invisible pour chaque tile au centre ?

Attachement automatique du script pour un objet instancié : gameObject.AddComponent(Type.GetType("ScriptName"));

**Variables :**

* typeName (character string)
* waterPresence (Boot : Yes/No)
* waterDepth (int)
* vegetationDensity (int : 0/1/2/3/4/5)