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 : ok

Tile modifiée 🡪 liste de modifiers dans le SO TileModifiers : le script MonoBehaviour de la Tile reçoit le modifier et l’interprète. Mais une tile n’est pas un gameobject…

<https://www.youtube.com/watch?v=XIqtZnqutGg&t=336s> : TileDefinitions

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

Tilemap par variable ?

<https://www.youtube.com/watch?v=KkKLoYmttkE> Graph data structure theory

A\* algorithm (pathfinding)

<https://www.youtube.com/watch?v=waEsGu--9P8&list=PLzDRvYVwl53uhO8yhqxcyjDImRjO9W722&index=1> placer sur une grid

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)

**Cartes avec actions possible ?**