

float Dommage

booleen effet sur la durée

il faut aussi une durée de cast

4 emplachements de clics attachés à des compétences. On crée un objet UI pour chacune des compétences.

Lorsque l’on clique, on regarde la compétence correspondante != null

on vérifie qu’elle est bien associée au chien ou l’autre

on regarde si le préclic != null

si oui

création d’un objet tant que la souris est enfoncée ( dans le script de l’objet si la touche se lève il se détruit) // possibilité de soucis ici

sinon

instantiation de l’objet selon la portée et direction du personnage selec.

il en faudra aps oublier que le script competencescript doit être attaché à l’objet pour avoir toutes les carac.