Travail réalisé en C# avec Unity. <https://github.com/Tsuno96/IAM2>

Le jeu consiste à récupérer les pièces sur le terrain sans se faire attraper par la sphère blanche. Vous contrôlez la sphère rouge avec les touches directionnelles. Vous pouvez vous déplacer dans 4 directions sur les cases claires, les cases rouges sont les obstacles.

Pour choisir l’algorithme de recherche du plus court chemin (entre Dijkstra et Astar) il suffit de changer la variable booléenne publique *DijkstraOffAstarOn* du script **MGR** dans l’objet **EGO\_MGR** de la SampleScene.

