

Éléments du code Obligatoires: Scripts

Singleton / ScriptableObject (SO)

Utilisé dans :

- PlayerHealth.cs
- PlayerController.cs
- PauseMenu.cs
- HealthBar.cs
- DatabaseManager.cs (singleton utilisé pour accéder aux EnemyData via ScriptableObject)
- ScriptableObject utilisé surtout dans :
 - EnemyData.cs
 - EnemyDatabase.cs

2 Accesseurs Get/Set

Utilisés dans :

- PlayerHealth.cs (CurrentHealth) , HealthBar.cs
- PauseMenu.cs (GamelsPaused)

1 Constructeur

Utilisé dans :

- EnemyData.cs (contient un constructeur qui permet de créer des ennemis par code)
- Peut être utilisé avec EnemySpawner.cs pour générer des ennemis dynamiquement (mais je l'ai pas encore mis en place).

1 Struct

Déclaré dans :

- PlayerStats.cs (utilisé dans PlayerController.cs pour les données du joueur)
- Utiliser : Stats.cs

De plus, notre menu principal ainsi que le menu pause fonctionnent correctement ALORS n'hésitez pas à les tester !