Passer local => global :

Transform.InverseTransformDirection ;

Limiter le déplacement d’un objet :

CLAMP => Vector3 pos = transform.postion  
Poz.z = Mathf.Clamp(pos.z, -5f, +5f) ;  
Transform.position = pos ;

Cacher le curseur :

Screen.ShowCursor = false ;

Eviter l’isométrique ! Les gens ont du mal avec.

Empêcher de passer à travers les murs ;

Recast et FixedUpdate aident ; Ralentir la vitesse sinon ;

# Layers

Les triggers peuvent s’appliquer seulement seulement à un ensemble.  
Edit : Project settings Physics => matrice de collision  
Très important.

On ajoute des Layers en haut à droite (monstres, joueurs…)

# Prefabs :

A utiliser pour les instanciations.

Instantiate(reference, transform.position, Quaternion.identity) ;

Create => prefab => drag&drop l’objet dessus (ou alors poser l’élément directement dans le dossier

# Deplacement :

Ajouter addforce est conseillé pour les sauts et les déplacements de vélocité

# Collision :

OnCollisionEnter(collision other);  
OnTriggerEnter(collider other);

Acceder au script d’un autre objet

Other.gameobject.getcomponent<contactDestroy>().test = true ;