**C63 – Développement de jeu vidéo**

**Alien Shooter Finition (2,5%)**

General

Nomenclature et l'organisation du code suit les standards en C#.

GameManager

* PrefabManager est créé et permet d'instancier des objets
* Les instanciations du jeu sont faites avec PrefabManager
* Les sons du jeu sont gérés avec SoundManager
* Les références à Player utilisent plutôt celle du GameManager

Events

Health, Bombs et Score sont des Components avec des événements suivant :

Health

* OnChanged
* OnHit
* OnDeath

Bombs

* OnChanged

Score

* OnChanged

Truc : passer en paramètre l'objet dans le delagate afin de pouvoir obtenir la valeur

(ex: public delegate void HealthEvent(Health health);)

UI

Utilise les événements OnChanged au lieu de Update afin d'être plus optimisé

Collisions

* Ne font pas référence aux objets (Bullet, Monster, Player, etc.)
* Utilisent le Component Health du collider (ex : health.Value -= 1)
* Health s'occupe d'appeler les événements lorsque la valeur change