

Avant tout ouvrir un projet 2D vierge
importer Grids Pro v1.14.unitypackage dans votre projet
Dans la hierarchy d'Unity ne garder que la camera
creer un objet 3D "Plane"
dans l'inspector du "Plane" faire un add Component
Choisir "Gamelogic=>Grid Builder => Tile Grid => Pointy Hex Grid Builder
Dans la nouvelle entrée de votre "Plane" vous avez un nouveau "Menu"
dans Cell Prefab, glisser "PrimsPointyHexCell.prefab
Vous trouverez celui ci dans l'arborescence "Assets => Gamelogic => Examples => Grids =>
Prefabs => Cells => AlgorithmCells
Refaire un Add component sur votre "Plane"
Choisir "Gamelogic => Examples => Grids => Scripts => Scripts => Grid Basic => Algorithms =>
PrimsAlgorithmsHex.cs
dans l'inspector choisir Hexagon dans Shape
Choisir la taille dans Size
Garder le Map type en Hex
Plane XY
et alignement Middle Center