1. Revoir le collider pour lui donner une taille et checker entre collider si y’a collision ou pas ;

Voir pour ajouter un collider aux bullets du coup.

1. Mettre la tilesheet dans mapList plutôt que dans gameMap
2. Passer les modules dans « player », « ennemi », « weapon » et « commun »
3. Faire un schéma spécifique détaillant comment les modules de characters interagissent entre eux.
4. Dans le module PointsUI, revoir les fonts pour les cherchers dans UITOOLS
5. Revoir la partie «ennemiAgent » vs « animator », pouvoir expliquer la diff
6. Revoir l’explication sur ce que font les métatable et la fonction new et create
7. Refaire une passe sur ce qui est local ou pas
8. Revoir la problématique des cameras