

## **VIDEO GAME'S** Ball-trap Développé sous Unity





Année universitaire 2022/2023



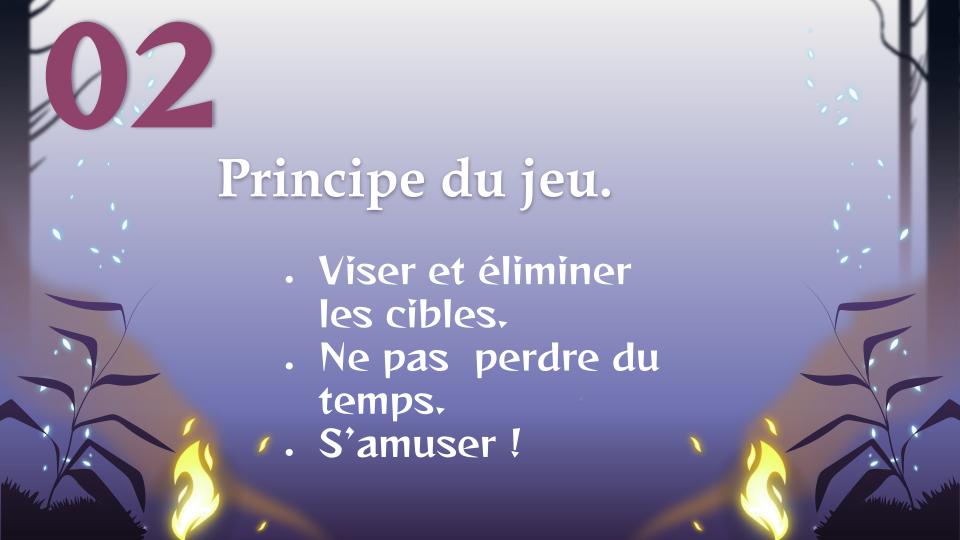
- 01. Introduction.
- 02. Principe du jeu.
- 03 Analyse et déroulement de la partie.
- 04. Pistes d'amélioration.
- 05. Conclusion.

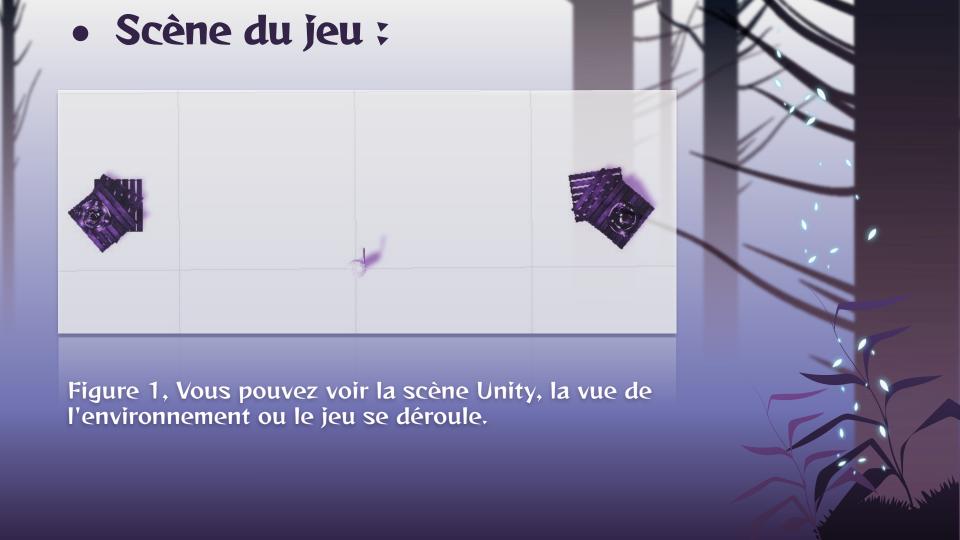
## WHOAI

Bonjour tout le monde















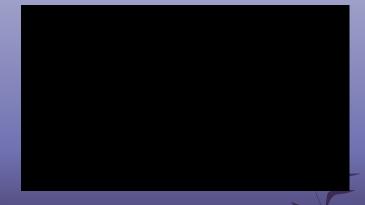


Palettes

Canon

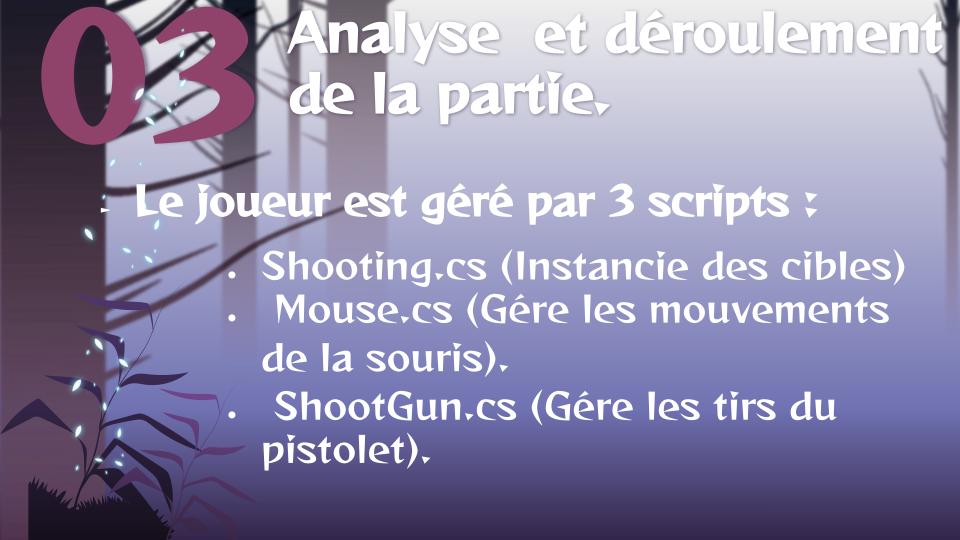
**Pistolet** 

Différentes assets utilisé.



**Explosion** 





## Player:



Figure 2, On retrouve ici la scène devant le personnage avec lequel on joue avec l'affichage de la partition.

## Pistes d'amélioration.



- Création de niveau et de niveaux de difficultés.
- Ajout d'une option d'arrêt.
- . Travail sur la fluidité.
- . Ajout du décor.
- . Ajout du score.

