



Gameplay Gym (TP1)

Programmation et intégration en jeu vidéo (NWE.29)

420-JWF-BT

Développement de mécanique de jeu

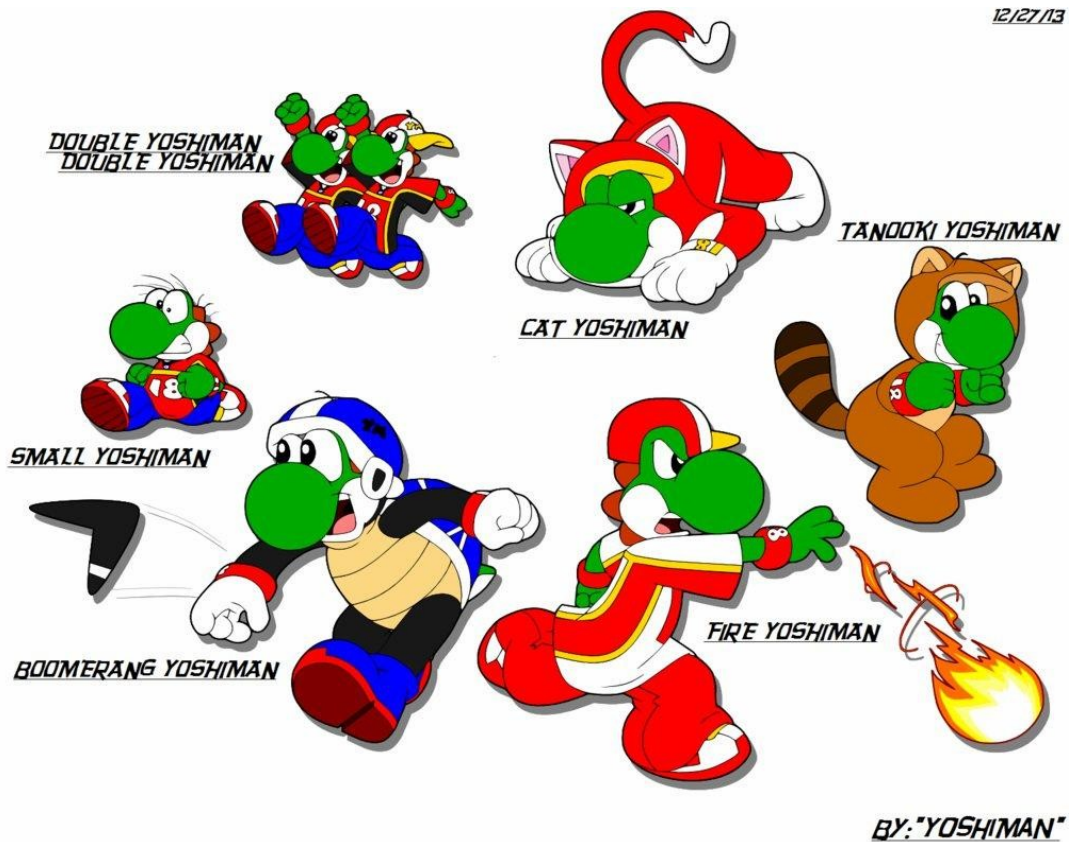
Professeur: Étienne Bédard

Courriel: Mio

Local:

Énoncé: 13 Novembre

Remise: 20 Décembre



Contexte de réalisation

Votre mandat est de créer un “Gymnase de Gameplay”. C’est à dire, une scène où vous pouvez tester plusieurs mécaniques de jeu, dans un environnement conçu pour ce type de test.

Avant propos

Vous devrez créer tokens différents, un qui permettra au joueur de faire un rocket jump, un qui réduira la taille de votre personnage pour qu’il puisse traverser une zone trop petite, un qui annule les effets des autres (reset votre personnage), un qui clonera votre personnage (double), et enfin un de votre choix qui donnera une capacité ou pouvoir spécial à votre personnage. Les mécaniques à tester sont : Le déplacement en 3D à la première personne et le saut simple. Votre code devra suivre le standard de programmation.

Objectifs

- Gymnase. **10 points**
- Mécanique de déplacement. **2 points**
- Mécanique de saut. **2 points**
- Token Rocket jump. **4 points**
- Token “Shrink”. **2 points**
- Token Cancel/Reset. **2 points**
- Token Clone/Double. **4 points**
- FeedBack token taken. **2 points**
- Personnage. **2 points**

Procédure de remise

Le tout devra être remis au plus tard le Vendredi 20 Décembre avant l'heure fatidique de 23h59.

On doit remettre le projet dans un dossier compressé .ZIP, .RAR ou .7Z Portant vos noms (ex. BillyBobThorthon.zip) sur dépôt dans le dossier prévu à cet effet.

N'hésitez pas à entrer en contact avec le professeur pour des informations à éclaircir.

Bon travail!

- Étienne Bédard