

## Icy Tower (TP1)

*Programmation et intégration en jeu vidéo (NWE.29)*

420-JWF-BT

### Développement de mécanique de jeu

Professeur: Étienne Bédard

Courriel: Etienne.Bedard@bart.ca

Local: A-32

Énoncé: **Date 29 Août 2019**

Remise: **Date : Vendredi 11 Octobre 23h59**



#### Contexte de réalisation

Le but du TP est de créer un "Icy Tower" simple à l'aide de géométrie inclus dans Unity, d'un script de déplacement 2D (gauche, droite + saut). Votre jeu devra avoir deux niveaux, un facile et un difficile. Le principe d'un "Icy Tower" est un jeu de saut vertical pour grimper une tour alors que le niveau défile de haut en bas.

#### Avant propos

Ce travail pratique porte sur les déplacements et les sauts. Il vous sera aussi demandé d'utiliser différentes fenêtres d'Unity ainsi que leur « composant » de base.

## Objectifs

- 2 scènes **1 point**
- Utilisation de « prefab » **1 point**
- Utilisation du principe de « parenting d'objet » **1 point**
- 1 script « PlayerController » de votre crue **1 point**
- Le personnage doit pouvoir sauter **2 points**
- Le personnage doit se déplacer en 2D **2 points**
- La caméra doit constamment monter (Effet de défilement vertical) **1 point**
- Le jeu doit utiliser la physique **1 point**

## Procédure de remise

Le tout devra être remis au plus tard le Vendredi 11 Octobre 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!***

***- Etienne Bédard***