**Menus**

Placement des éléments dans le menu titre, principal, de jeu et option.

Navigation entre chaque menu.

**Scène Level\_01**

Création scène + redirection du menu jouer vers la scène.

**Gestion personnages initials**

Création du personnage + mouvement de la caméra.

Création du Menu Pause lorsqu’on clique sur ‘esc’.

Génération ennemi passif

Création du reticle avec raycast pour les tirs.

Gestion des points de vie des ennemis et mort.

Création de prefabs du pistolet.

Gestion munitions des armes avec affichage du HUD.

**Actions ennemies**

Détection de l’ennemi de notre personnage.

Points de vie du joueur avec le HUD.

Gestion de tir de l’ennemi avec munitions.

Affichage Écran lorsque le joueur meurt.

**Gestion munitions**

Munitions avec recharge et HUD.

**Déroulement de victoire**

Création des prefabs de dossiers et clé.

Gestion de collection des objets pour ouvrir une porte.

Gestion affichage de l’obtention des documents.

Affichage de la mission accomplie ou non accomplie.

**Gestion grenade**

Création du prefab de la grenade trouvable.

Affichage grenade dans le hud.

Gestion lancement + dégâts grenade.

**Zone du jeu**

Limiter la zone du jeu pour ne pas sortir.

Génération des tous les ennemis et cabanes + ennemi spécial.

Positionnement des documents + clés.

**Audio**

Gestion de musique du menu et jeu

Gestion des sound effects

Gestion du volume de musique et sound effects

**Particle System**

Apparition explosion de la grenade.

Apparition feu pour tirs de fusils.

Apparition fumée pour collision de fusils.

**Création nouvelles armes**

Création SMG avec gestion de munitions et dégâts initiaux

Création AR avec gestion de munitions et dégâts initiaux

Ramasser des armes

Changement des armes

**Difficulté**

Gestion des changements lorsque la difficulté est difficile.

**Animations**

Finir animations de la page accueil vers main principal.

Finir animations de la page principal à la page jeux.

Finir animations de la page principal à la page options.

**Dégâts**

Localisation collision pour le nombre de dégâts.