

Changelog

Ce que comprend le jeu :

Fonctionnalité	Description
Mouvements des joueurs	Les touches ZQSD permettent de se déplacer sur la carte vers l'avant, arrière, gauche et droite. Déplacer la souris vers la gauche ou la droite permet également de changer son orientation.
Tirs	En appuyant sur 'ESPACE' le vaisseau du joueur peut lancer des instances de l'objet 'blaster' enregistré dans les prefabs. Ces tirs n'ont pas encore d'effet sur les IA et les instances sont supprimées après 5 secondes d'existences pour ne pas qu'elles s'accumulent dans la scène.
Checkpoints	<p>Des checkpoints sont positionnés sur le circuit lorsque le joueur traverse un checkpoint sa position est enregistrée, si le joueur sort donc de la piste ou est occis par un autre joueur ou une IA, il sera téléporté au dernier checkpoint enregistré.</p> <p>On utilise un empty qui sert de point de spawn au joueur. Son Transform se déplace lorsque le joueur passe un Checkpoint.</p> <p>Le dernier checkpoint de la course étant la ligne d'arrivée lorsque ce dernier est franchi par tous les joueurs la course prend fin et un tableau récapitulatif est affiché.</p>
Death zone	Lorsque le joueur quitte la piste, il entre en collision avec la death zone qui le ramènera au dernier checkpoint.
IA	Les agents récupèrent la position du prochain checkpoint et se dirigent tout droit vers celui-ci.
Menu	<p>Différent menus sont accessibles durant la partie :</p> <ul style="list-style-type: none">- Le menu de démarrage : Premier menu du jeu, il donne accès au jeu en lui-même mais aussi aux paramètres du jeu.- Le menu d'options : Diviser en plusieurs sous-menus, un pour le son permettant de régler le volume sonore du jeu, un autre pour la résolution d'affichage.- Le menu de sélection du mode de jeu : Permet au joueur de sélectionner son mode de jeu (en ligne/hors ligne) ou de s'inscrire au mode "en ligne" du jeu. (WIP)- Le menu de sélection des circuits.

	<ul style="list-style-type: none"> - Le menu des succès : Permet de consulter la liste des succès.
Succès	<p>Le joueur peut au long de ses pérégrinations dans le jeu débloquer un certain nombre de succès liés à des évènements en jeu, ces derniers seront sauvegardés dans un fichier externe (.txt par exemple) et seront par la suite consultables dans un menu dédié.</p> <p>Lors d'une partie, et ce pour éviter d'avoir un trop grand nombre d'accès fichier, les succès et leurs variables d'obtention sont stockés dans un singleton qui est donc conservé entre les scènes et détruit uniquement à la fermeture du jeu.</p>
Bonus	<p>Le joueur peut lors d'une course récupérer un bonus, qui sera lâché lors de la mort du joueur s'il n'a pas été consommé avant. Une fois utilisé, le bonus déclenche un certain nombre d'actions influençant le cours de la partie ou les statistiques du joueur.</p> <p>Notons que le joueur peut utiliser un bonus en appuyant sur la touche "X" du clavier ou "X" de la manette.</p>

TODO

Liste des fonctionnalités qui seront ajoutées dans la prochaine version :

Correction de divers bugs critique
Multi-joueurs local
Implémentation de différents véhicules et leur moyen d'obtention
Sauvegarde dans le cloud des données des joueurs avec interface web pour les consulter