

Éléments présents dans la release candidate

Fonctionnalité	Description
Mouvements des joueurs	<p>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.</p> <p>Les contrôles ont été légèrement améliorés depuis la version prototype du jeu.</p> <p>L'ajout des contrôles à la manette a été mis en place, le joueur peut maintenant se servir du set de contrôle (XBOX ou Playstation) pour contrôler le joueur ou pour naviguer dans les menus.</p>
Tirs	<p>En appuyant sur 'ESPACE' le vaisseau du joueur peut lancer des instances de l'objet 'blaster' enregistré dans les prefabs. Ces tirs retirent 10 PV aux IA. Il en faut 5 pour les tuer. Les instances sont supprimées après 5 secondes d'existences pour ne pas qu'elles s'accumulent dans la scène.</p>
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	<p>Lorsque le joueur quitte la piste, il entre en collision avec la death zone qui le ramènera au dernier checkpoint.</p>
IA	<p>Les agents récupèrent la position du prochain checkpoint et se dirigent tout droit vers celui-ci. Les IA peuvent aussi tirer sur le joueur grâce à un Raycast qui permet de détecter sa présence devant elles.</p>
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

	<p>la résolution d’affichage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 : Permet au joueur de sélectionner un circuit (Ensemble de plusieurs courses) avant d’avoir accès à la sélection des véhicules. - Le menu de sélection des véhicules : Permet à chaque joueur (si plusieurs) de sélectionner un véhicule chacun avant de démarrer la course. La partie ne sera lancée que lorsque tous les joueurs auront sélectionné leur véhicule. - Le menu des succès : Permet de consulter la liste des succès. - Le menu de modification des contrôles du jeu : Permet au joueur de modifier le set de contrôle aussi bien au clavier qu’à la manette et de sauvegarder ces derniers.
Succès	<p>Le joueur peut au long de ses pérégrinations dans le jeu débloquer un certain nombre de succès liés à des événements 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 le trigger gauche de la manette.</p> <p>Il existe deux bonus différents :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une bombe : Apparaît sur la course à l’endroit où le joueur était lorsqu’il a déclenché le bonus, explose au bout d’un court laps de temps et génère un champ affectant des dégâts à tous les joueurs se situant dans cette zone. - Un nuage : Apparaît au-dessus de tous les joueurs (sauf le joueur utilisant ce bonus). Stop les joueurs ciblés pendant un court laps de temps
Différents véhicules	<p>Lors de la sélection du niveau sur le menu principal du jeu, le joueur a la possibilité de sélectionner un véhicule avec lequel concourir.</p> <p>Les statistiques des véhicules sont affichées sur l’écran de sélection.</p>

	Chaque véhicule a des propriétés différentes ce qui peut apporter un avantage, ou désavantage au déroulé de la course.
Multijoueur local	Le multijoueur local a été ajouté. Lorsqu'un joueur appuie sur une touche d'une nouvelle manette, dans le menu de sélection des véhicules une nouvelle interface de sélection est ajoutée sur l'interface (De la même manière que pour le split screen en jeu). Les utilisateurs choisissent leurs joueurs et sont ensuite ajoutés à la partie. Lors d'une partie les joueurs partagent un écran diviser en plusieurs zones (Chaque zone étant attribuée à un joueur) . Lorsqu'un joueur débranche et rebranche sa manette, il reprend le contrôle du véhicule qu'il avait sélectionné.
Connexion au site web	Nous avons rajouté la possibilité de se connecter au site web pour recevoir un jeton d'authentification, celui-ci est enregistré dans les PlayerPrefs mais n'est pas encore utilisé. Également, le temps de réalisation d'un circuit ainsi que quelques informations complémentaires tels que le vaisseau utilisé sont envoyés à chaque fin de circuit, seulement lors d'une partie solo.
Outil de génération de map	Outil permettant au développeur de générer des maps, se situant dans un menu déroulant ("Tools") ce dernier permet à un développeur de générer des maps, en jouant sur divers paramètres avant la création (Taille, hauteur, positionnement sur les axes...). Lorsqu'il a modifié ces paramètres il doit choisir l'emplacement de son exécutable Blender sans quoi il ne pourra pas exécuter le générateur. Une fois générer la map est ajouté à la scène (Avec un composant Mesh Collider), l'utilisateur peut décider de générer de nouveau une map si la map actuelle ne lui convient pas (Le modèle sera alors supprimé de la scène et des prefabs).
Les sons	Des effets sonores ont été rajoutés dans les menus pour notifier les déplacements et validations ; et en jeu pour rendre l'expérience plus immersive pour le joueur (bruits de tir, de boost, de mort, de réapparition, d'explosion). Il est possible de modifier la valeur du volume dans la section paramètres audio.
Le classement	Le leaderboard d'une course est affiché à chaque fin de course et est sauvegardé jusqu'à la course suivante. Si un score est déjà présent dans le classement (imaginons lorsque le joueur se trouve sur la course 2, il a déjà un premier classement) alors on affiche la moyenne du score de cette partie et de la partie précédente et ainsi de suite pour chaque nouvelle partie. À noter que pendant la course, le joueur a accès à sa position tout au long de la course via un indicateur textuel de position situé en haut à droite sur son HUD
Le système de traduction du jeu	Le jeu possède un système de traduction (fr/eng), les différentes phrases à traduire sont stockées dans un JSON et chargées dans un dictionnaire une fois en jeu. Un bouton se situant dans les paramètres permet de changer la langue du jeu sans avoir à le relancer. (En utilisant notamment une variable PlayerPrefs pour stocker la localisation à sélectionner sur

	les champs textes)
--	--------------------