**Biker of the future**

C’est un jeu de moto du futur, comprenant un circuit, glow effet.

1. Player :

Le player peut contrôler sa moto avec les touches, directionnel du clavier :

* Droite : « right » et « d »,
* Gauche : « left » et « q »,
* Marche avant : « up » et « z »,
* Marche arrière : « down » et « s ».

1. Menu :

Création d’un menu, ou les boutons sont opérationnels,

* Play
* Option
* Crédits(juste crées)
* Quit

1. Effets :

Il y a plusieurs effet lumineux (néon)qui permet de décorer les scènes présentes.

1. Les éléments :

Chaque élément est monté et inventé par mon imagination. Chaque détail bien précis placé ou il faut, qu’il soit bien positionné.

1. Collision :

La moto rentre bien en collision avec les murs, et les objets présent sur les scènes

1. Conclusion :

J’ai rencontré pas mal de souci technique, sur le système des collisions, et ainsi que sur les effets glow. Lorsque je lance le jeu, il s’arrêtais sur la scène d’où il y a les effets glow.

Mais ressources utilisées sont une vidéo fait par « Mr Endus » au sujet de Simple unity glow effect post processing

<https://youtu.be/ou4wn5KoOFA>

Un autre lien de documentation sur les collisions : thème Tutorial 3D Physics

<https://learn.unity.com/tutorial/3d-physics#5c7f8528edbc2a002053b50d>

De ce fait l’atelier Unity m’a permis de connaitre davantage le monde du 3D qui m’a plus inspiré sur ce projet, des difficultés qu’on puisse rencontrer et le nombre de recherche nécessaire aux objectifs définis.