

Répartition des tâches projet gamme programming

Nolan	Axel	Guillaume
Un projet 3D en vu 2D avec camera fixe.	Propulser les objets créés précédemment de manière aléatoire dans les airs (<i>dans le champs de camera du joueur</i>).	Détruire les objets qui retombent et sortent du champs de la camera.
Créer des objets qui rapportent des points de score au joueur.	Détruire les objets à l'aide d'un cliquer/glisser . Ajouter un effet de trail qui suit la souris lorsqu'elle glisse sur l'écran pour donner du feedback au joueur.	Ajouter une explosion de particule lorsqu'un objet est détruit par le joueur (<i>variation en fonction des différents objets et type d'objets</i>)
Créer des objets qui font perdre des points de score et des points de vie au joueur.	Mettre en place un système de score avec une interface qui permet au joueur de connaitre le score actuel de la partie.	Mettre en place un GameOver avec un bouton rejouer et afficher le score final du joueur.
Créer des objets bonus/malus qui apparaitront sur l'écran du joueur de manière aléatoire qu'il devra détruire pour activer des effets bonus/malus.	Créer un système de point de vie . Les points de vie doivent être affichés à l'écran (<i>interface utilisateur</i>) sous un format d'image	Ajouter un menu de pause
	Créer un système de difficulté pour varier les types de partie. La difficulté du jeu pourra être choisi avant de lancer la partie.	
	Ajouter de la musique et des sounds effects pour donner de la vie à votre jeu (<i>les volumes peuvent être réglés dans le menu de départ ou dans le menu pause</i>)	

Nous avons travaillé majoritairement en LiveShare sur VSCode et avec des packages Unity voici la raison pour laquelle il y n'y a qu'un seul utilisateur qui a commit sur GIT