

Labyrinthe

UNITY 12

Objectif

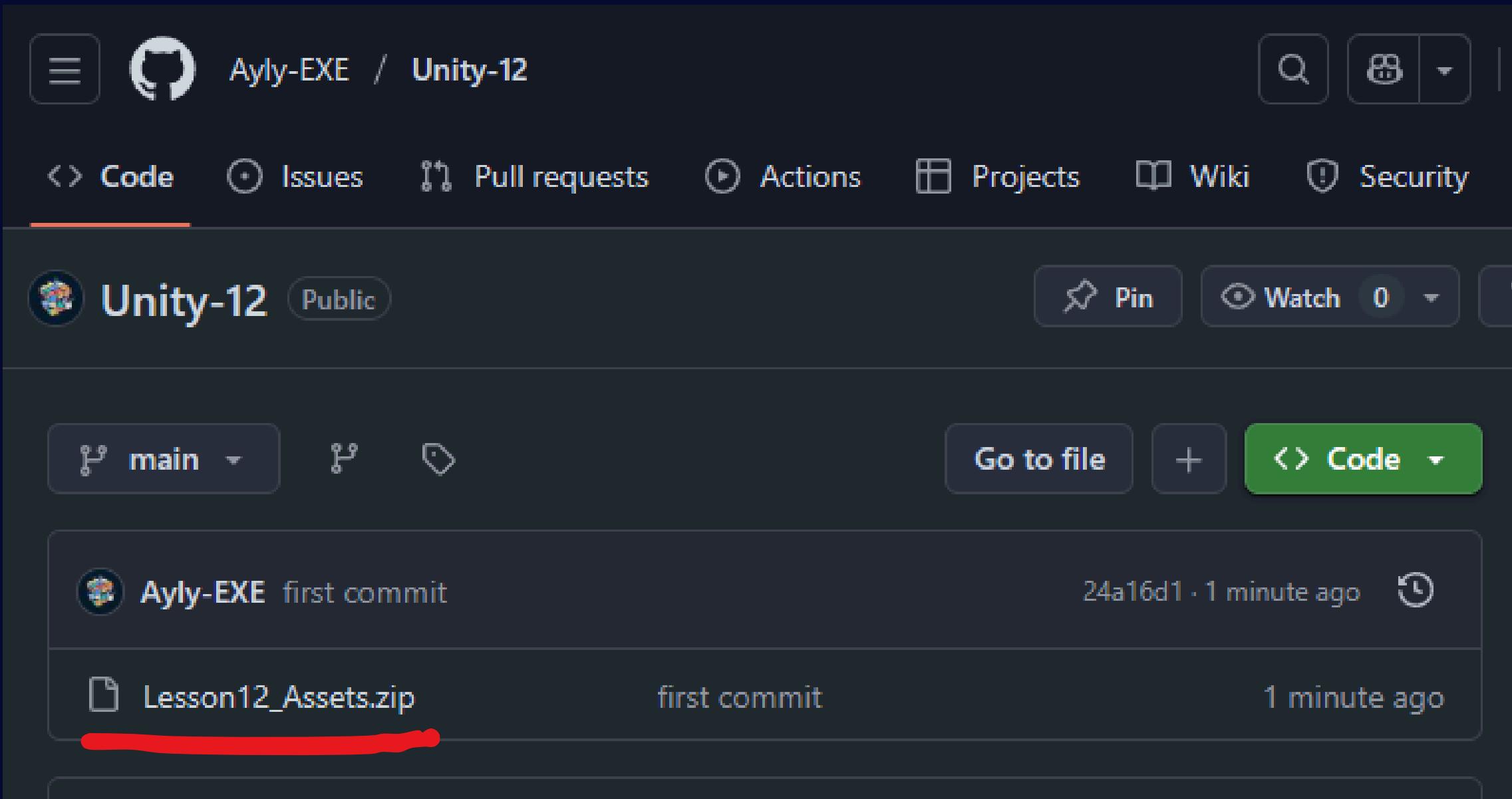
Importer les préfabs
Construire le labyrinthe
Sauvegarder la scène et le système du jeu

Qu'est ce qu'un préfab ?

**Quel préfab pourrait nous faire gagner
beaucoup de temps ?**

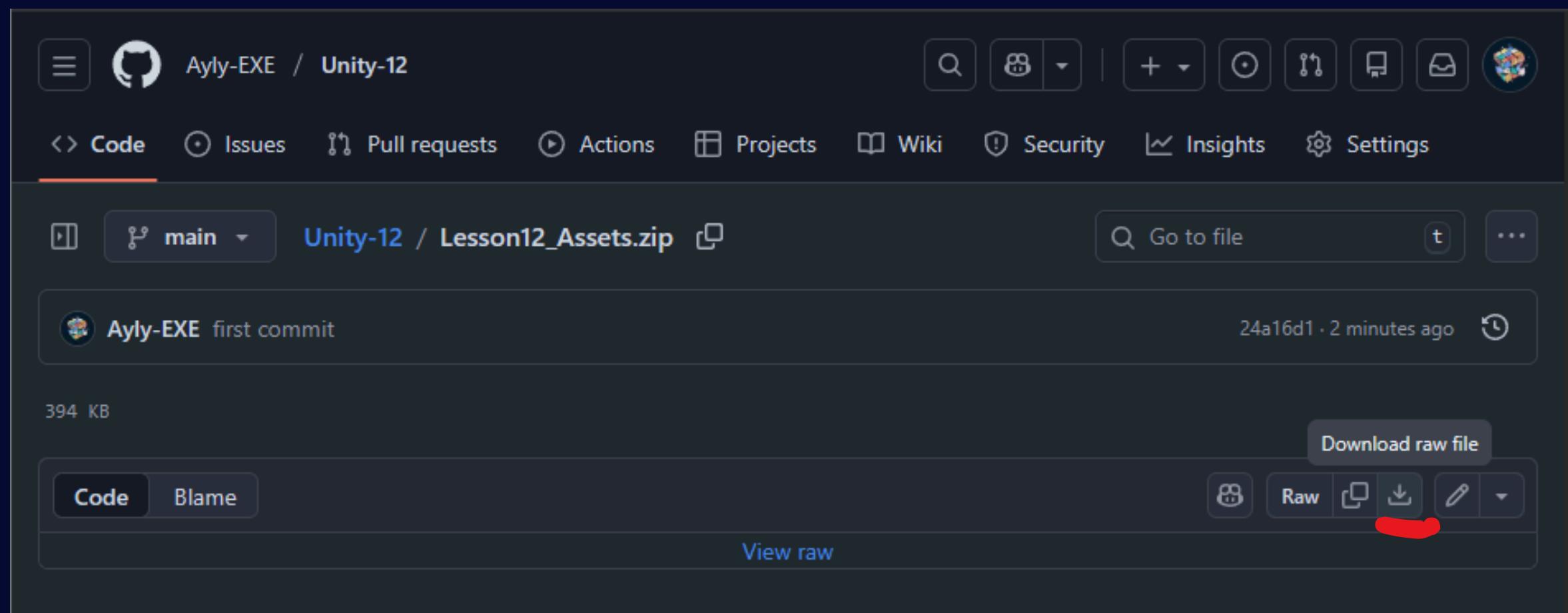
Téléchargez les assets

Allez à : <https://github.com/Alyy-EXE/Unity-12>

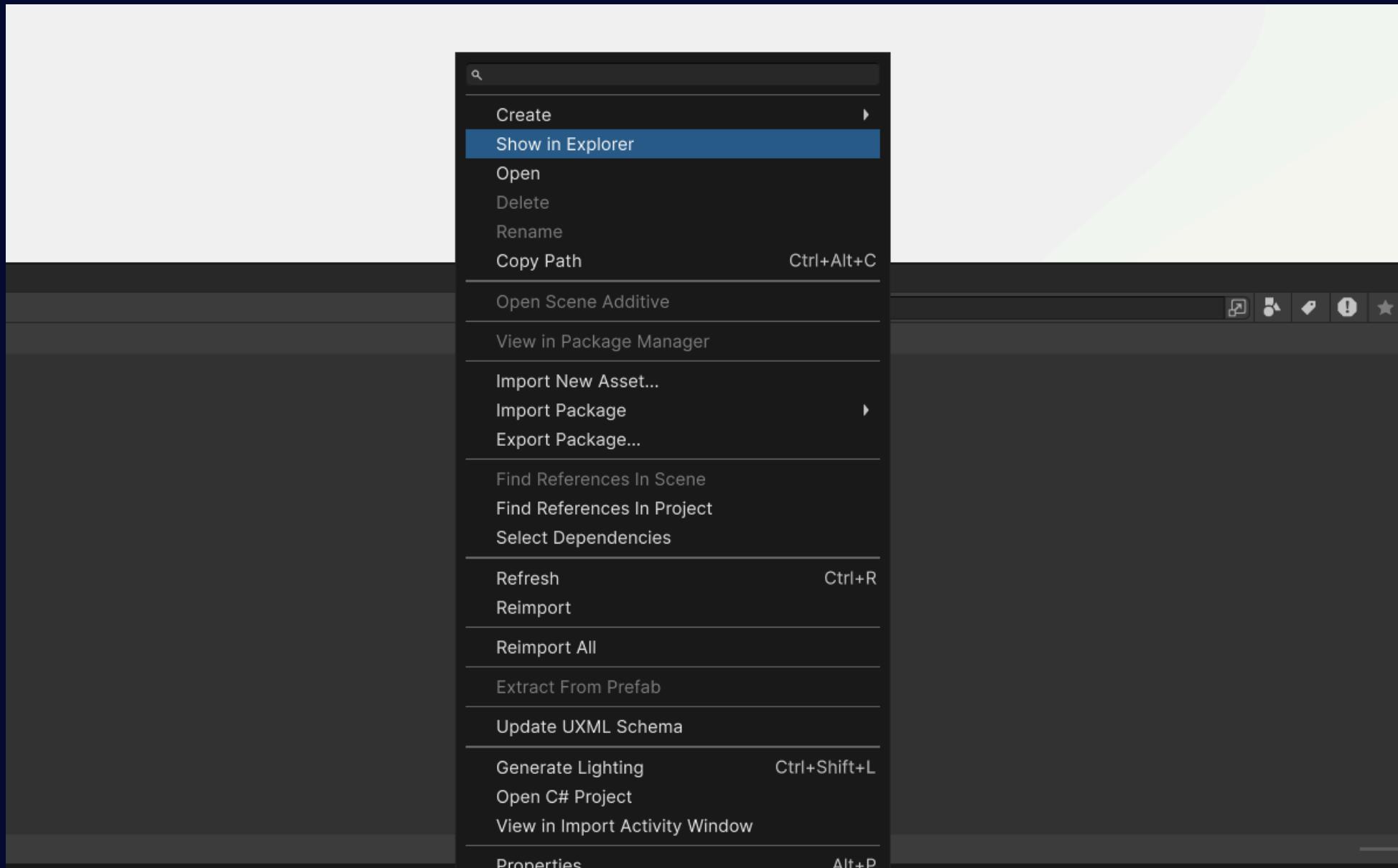


Et cliquez sur le ZIP

Cliquez sur télécharger



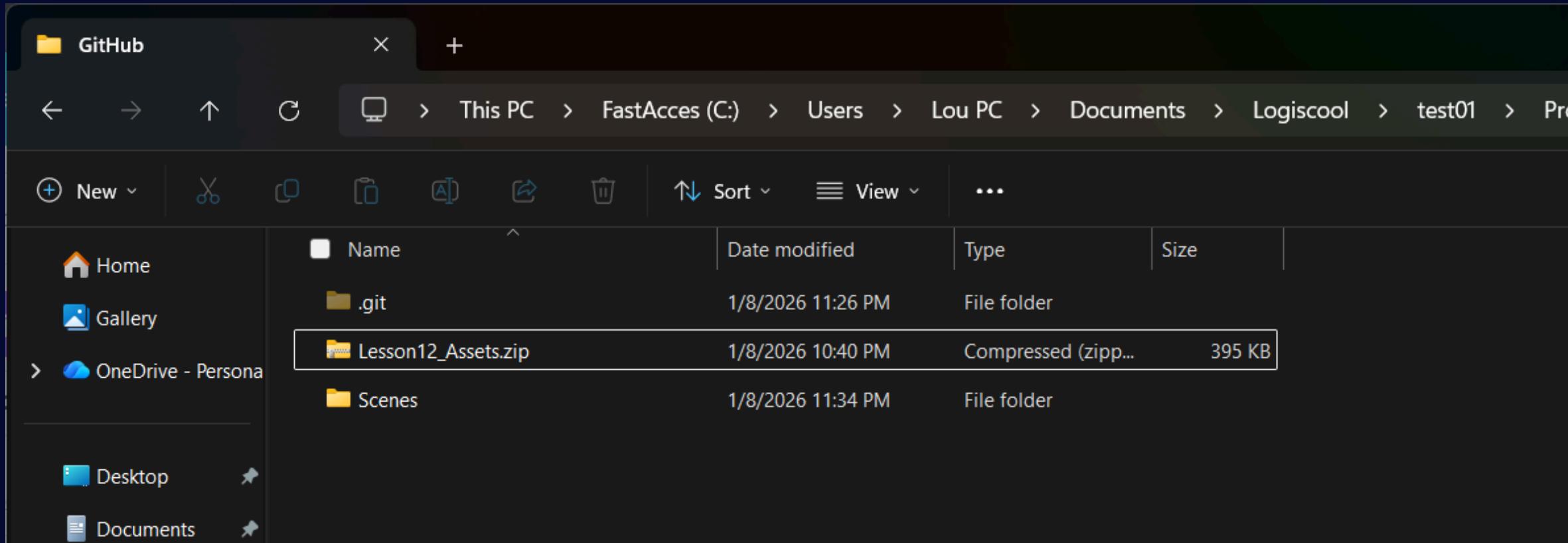
Dans Unity, ouvrez le menu des assets



Juste un clic droit 😊

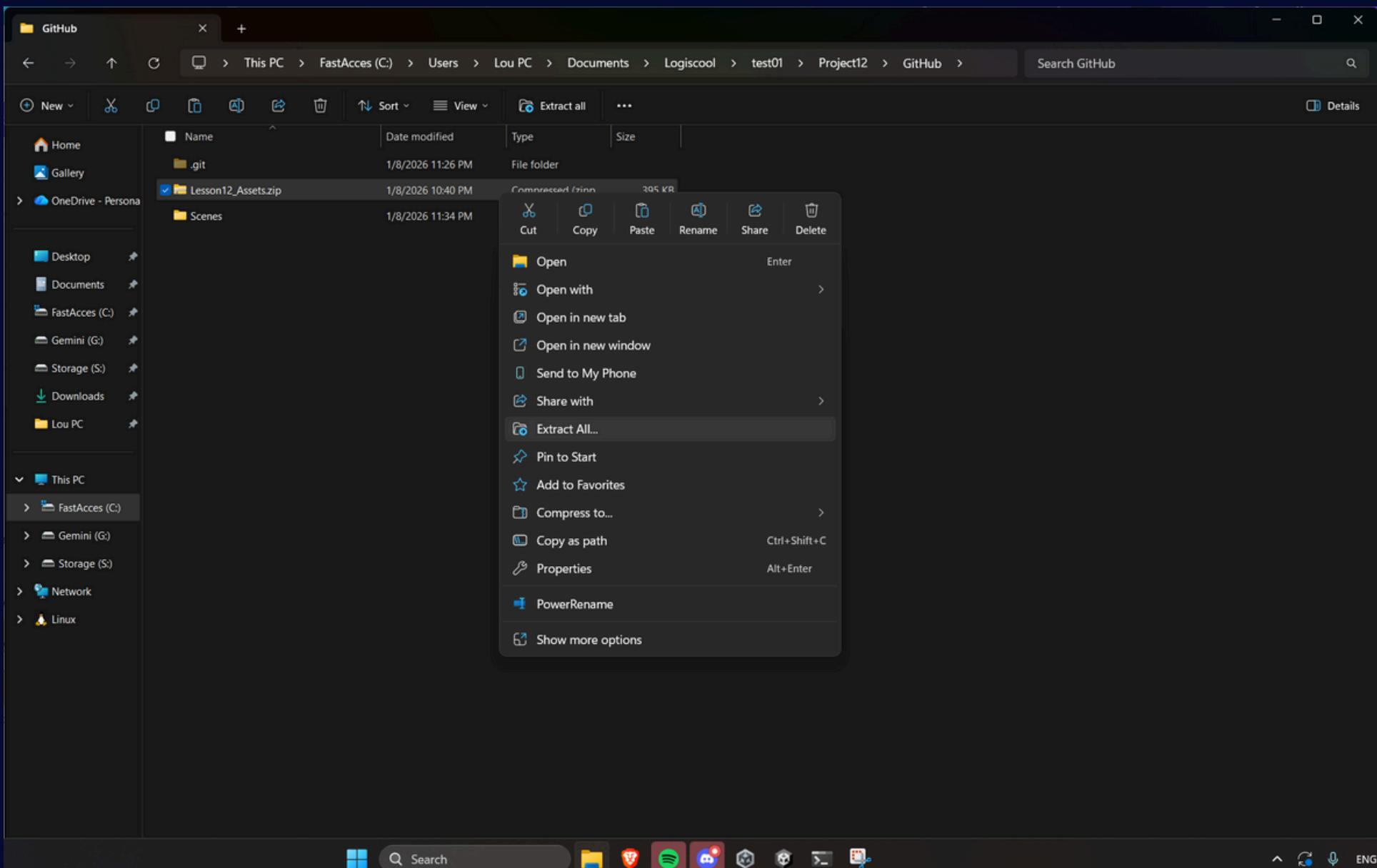
Puis cliquez sur Show in Explorer

Ça vous ouvre le dossier de votre projet !



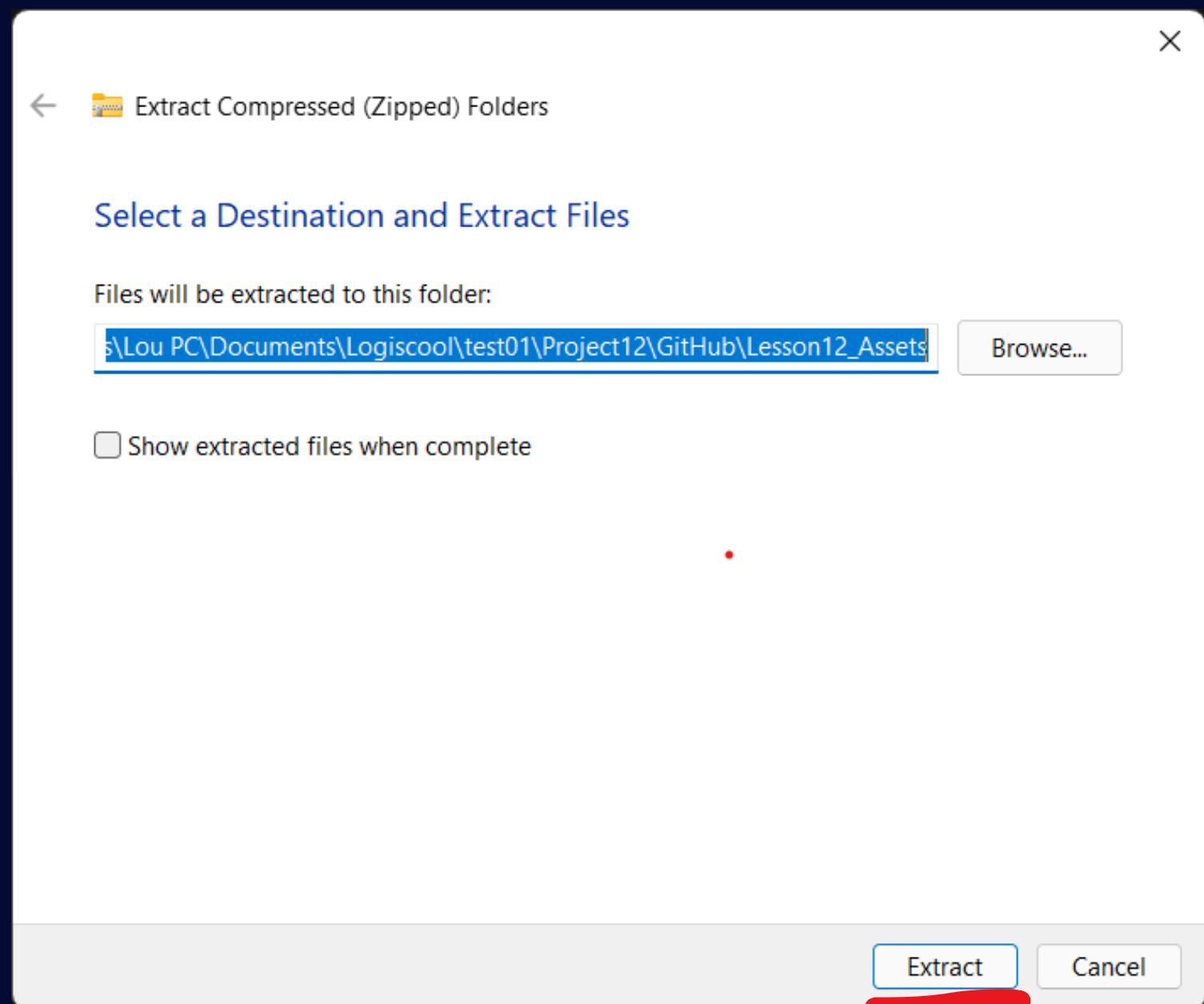
Glissez y le zip
(Il est sûrement dans vos
téléchargements)

Faites un clic droit sur le ZIP

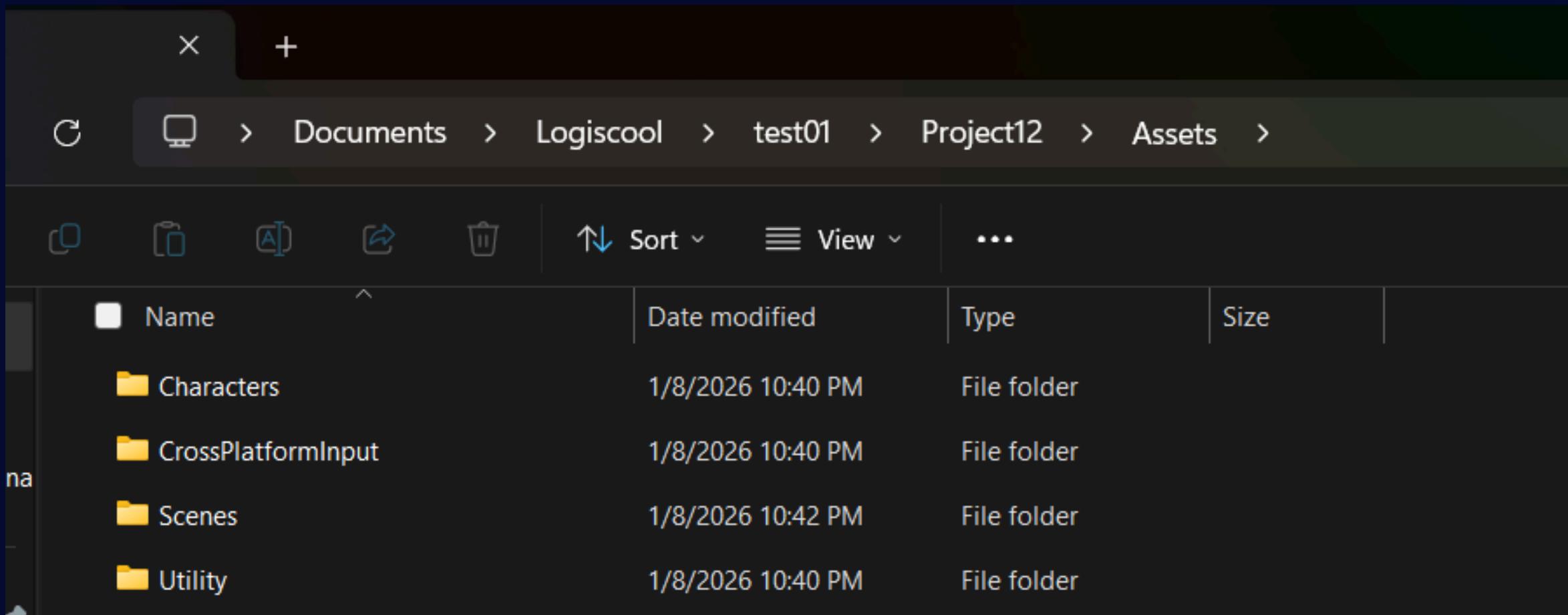


Et cliquez sur extraire tout

Cliquez sur extraire

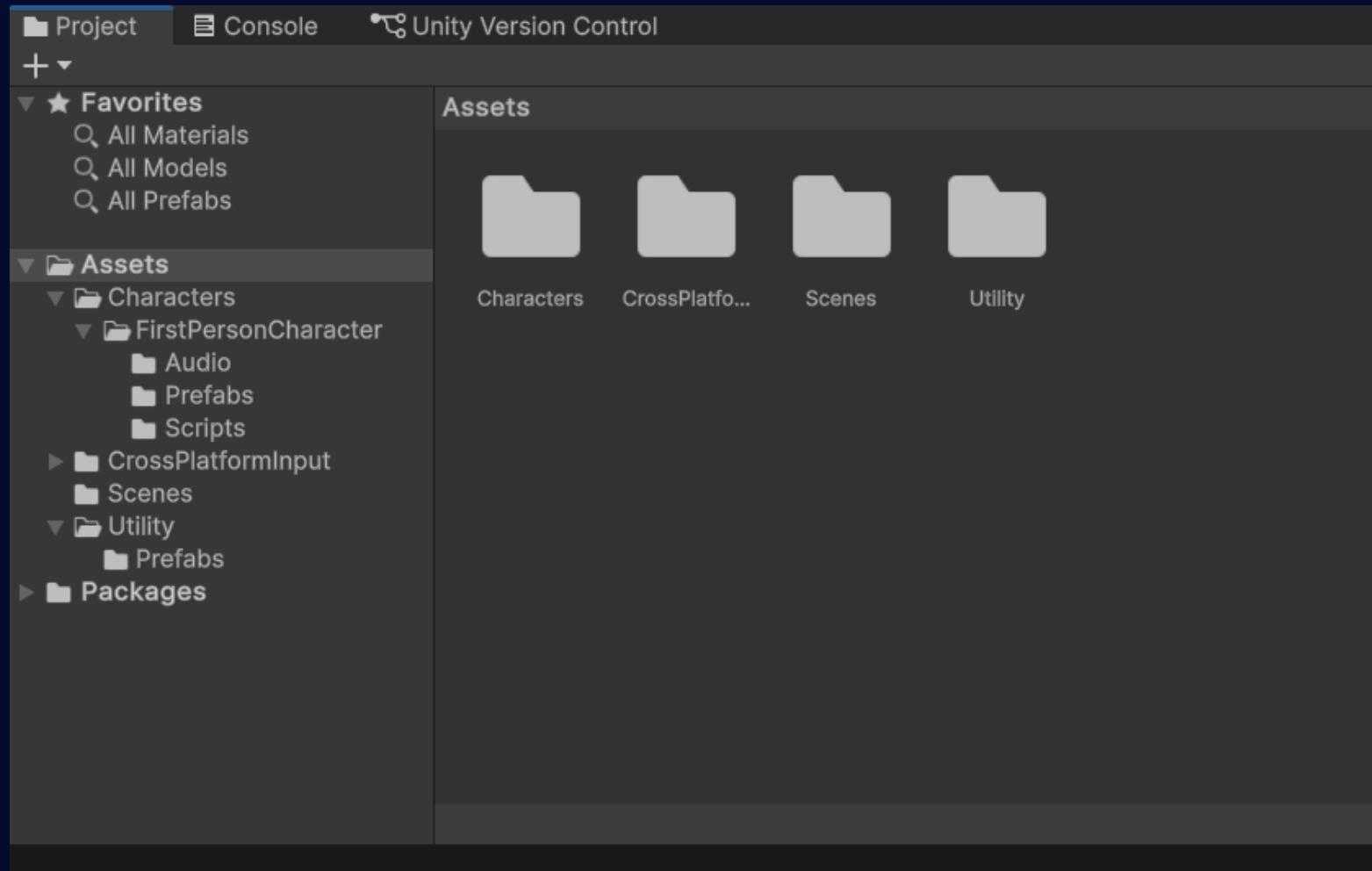


Vous devriez voir ces dossiers !



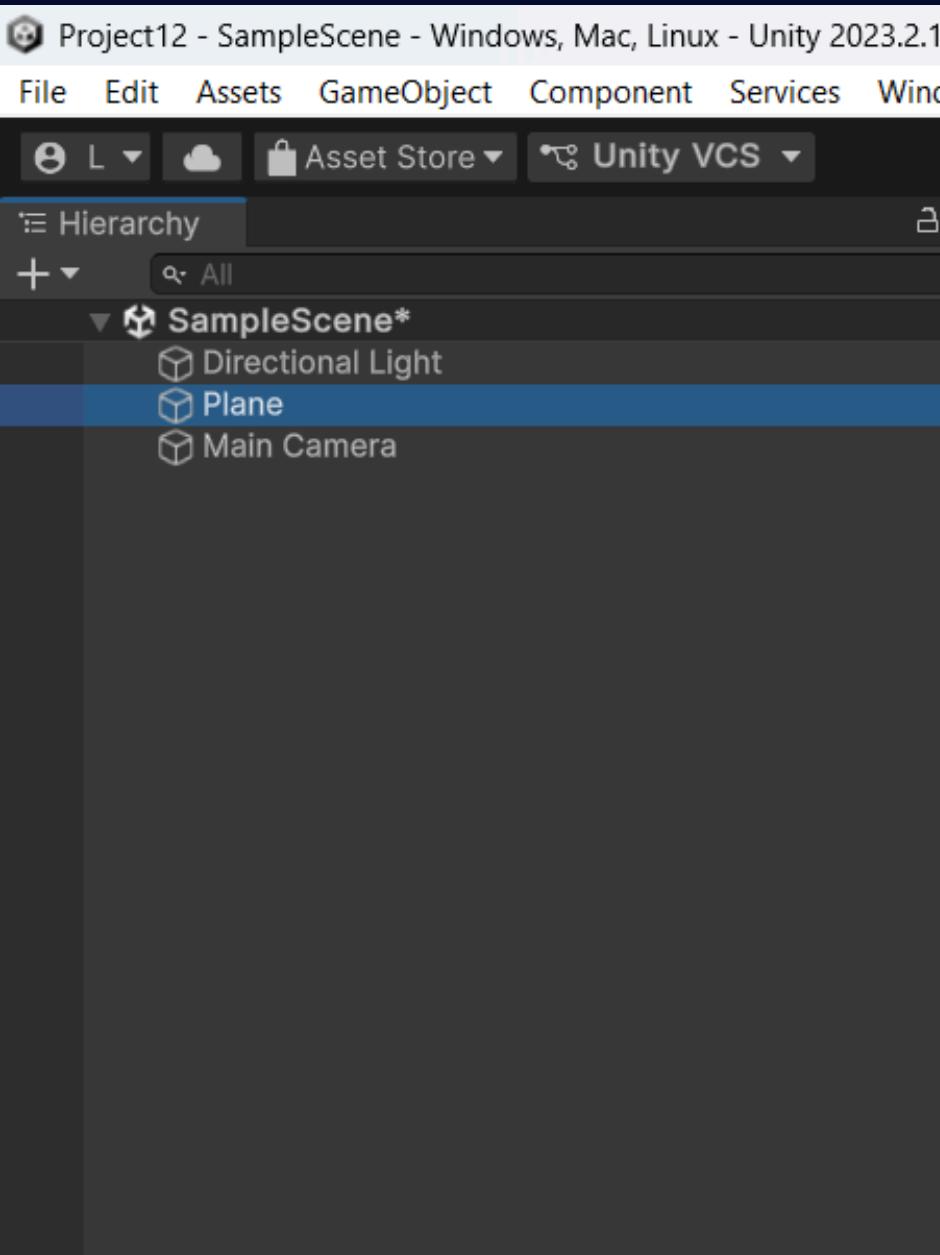
On y est ^^

Dans Unity vous trouverez ces mêmes dossiers !



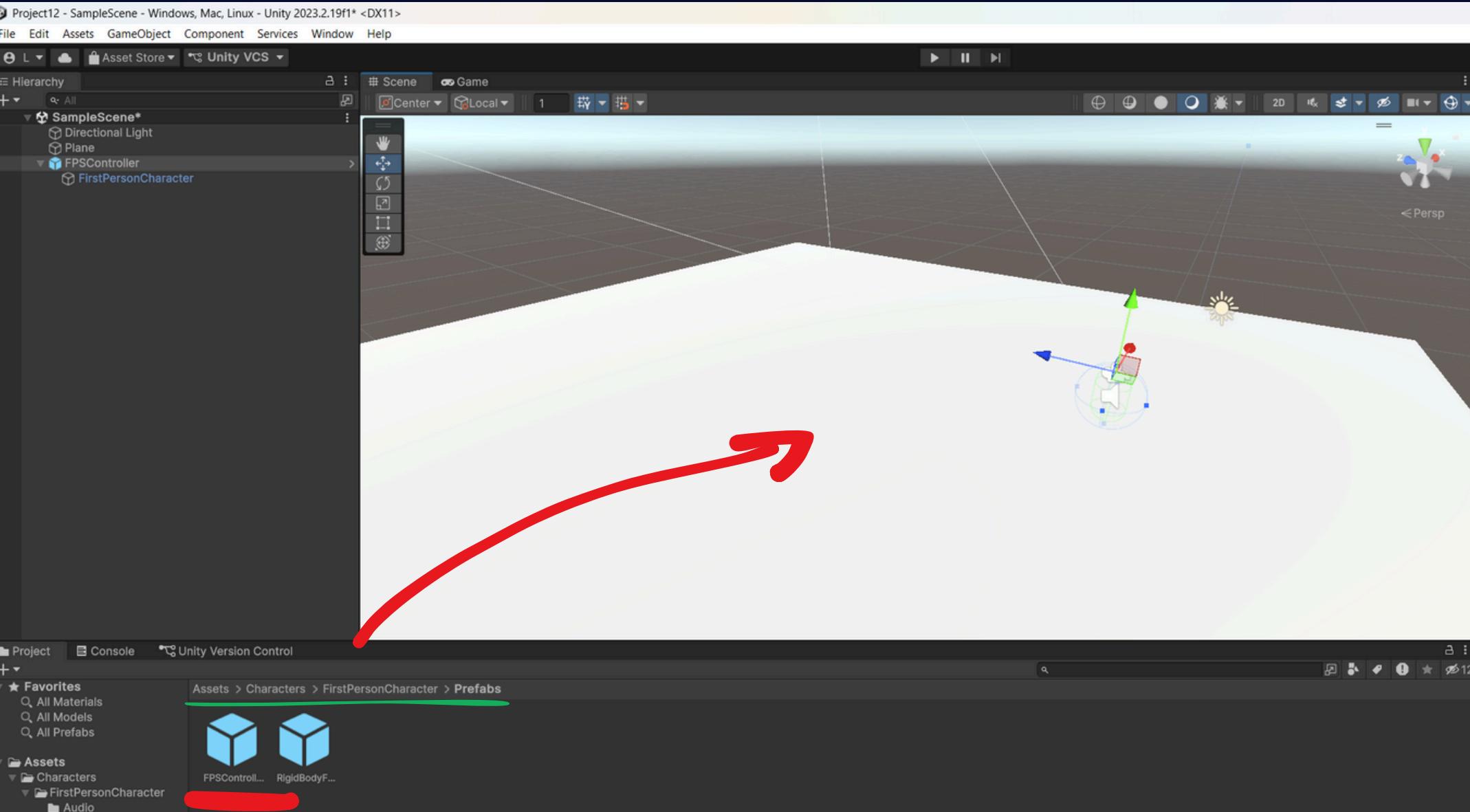
Explorez un peu les fichiers et devinez à
quoi ils servent

Créez une plateforme



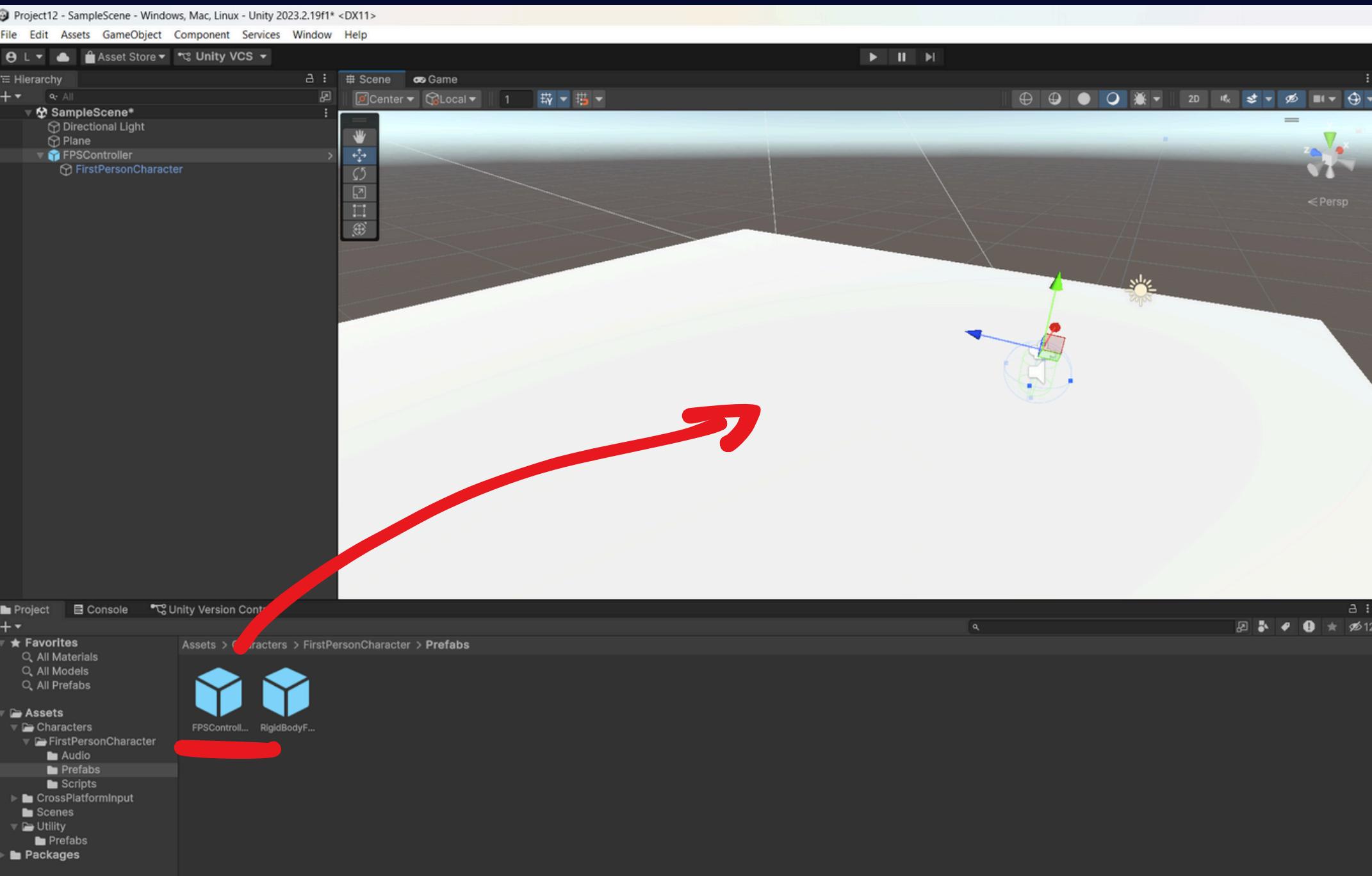
Elle vas nous servir de sol

Glissez le "personnage" sur la scène



Et supprimez la Main Caméra, il y en a une sur le personnage ;)

Glissez le "personnage" sur la scène



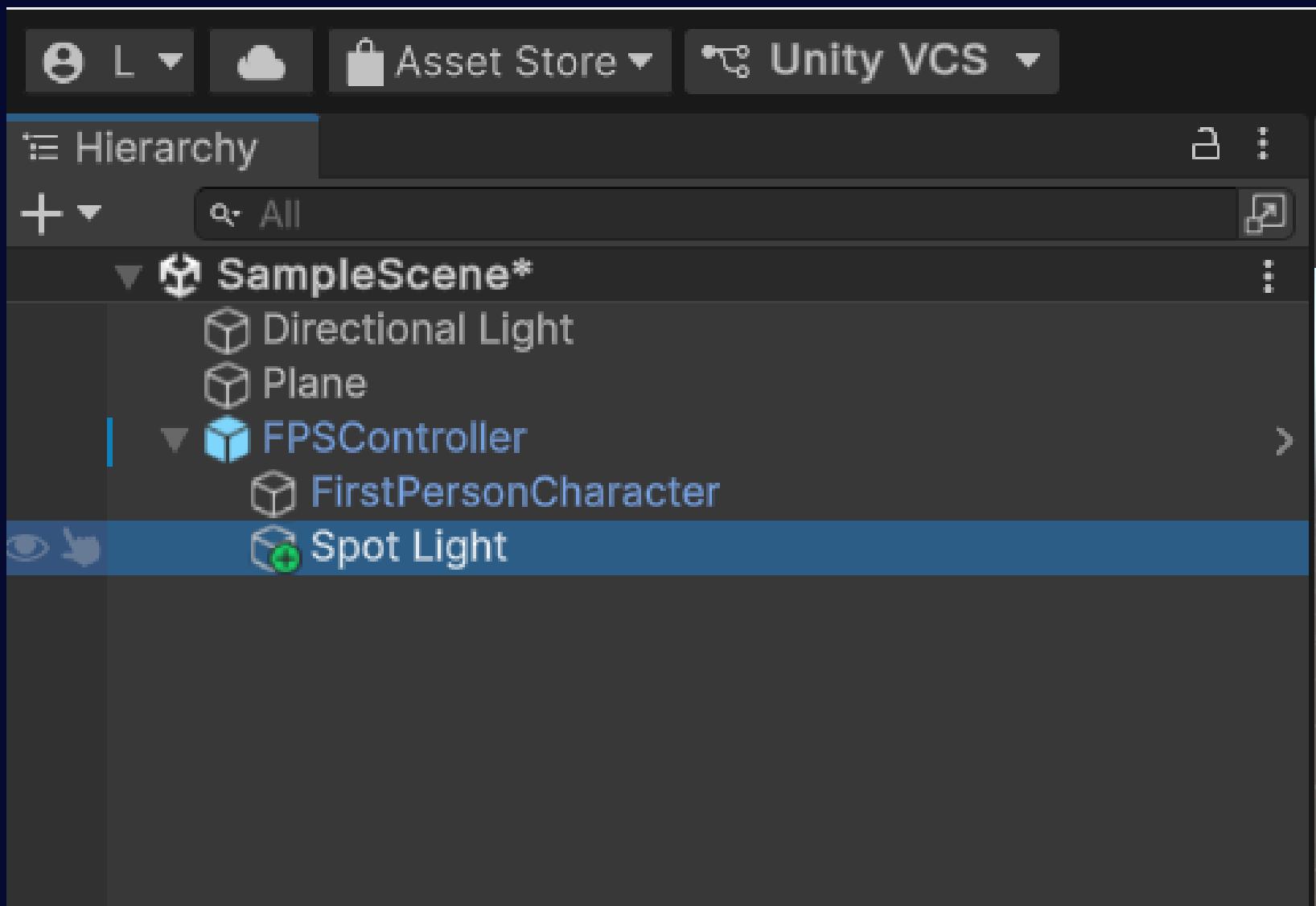
Vous pouvez lancer le jeu !

**Et oui, tout les mouvements et le
son sont déjà prêt pour nous !**

Pratiques :))

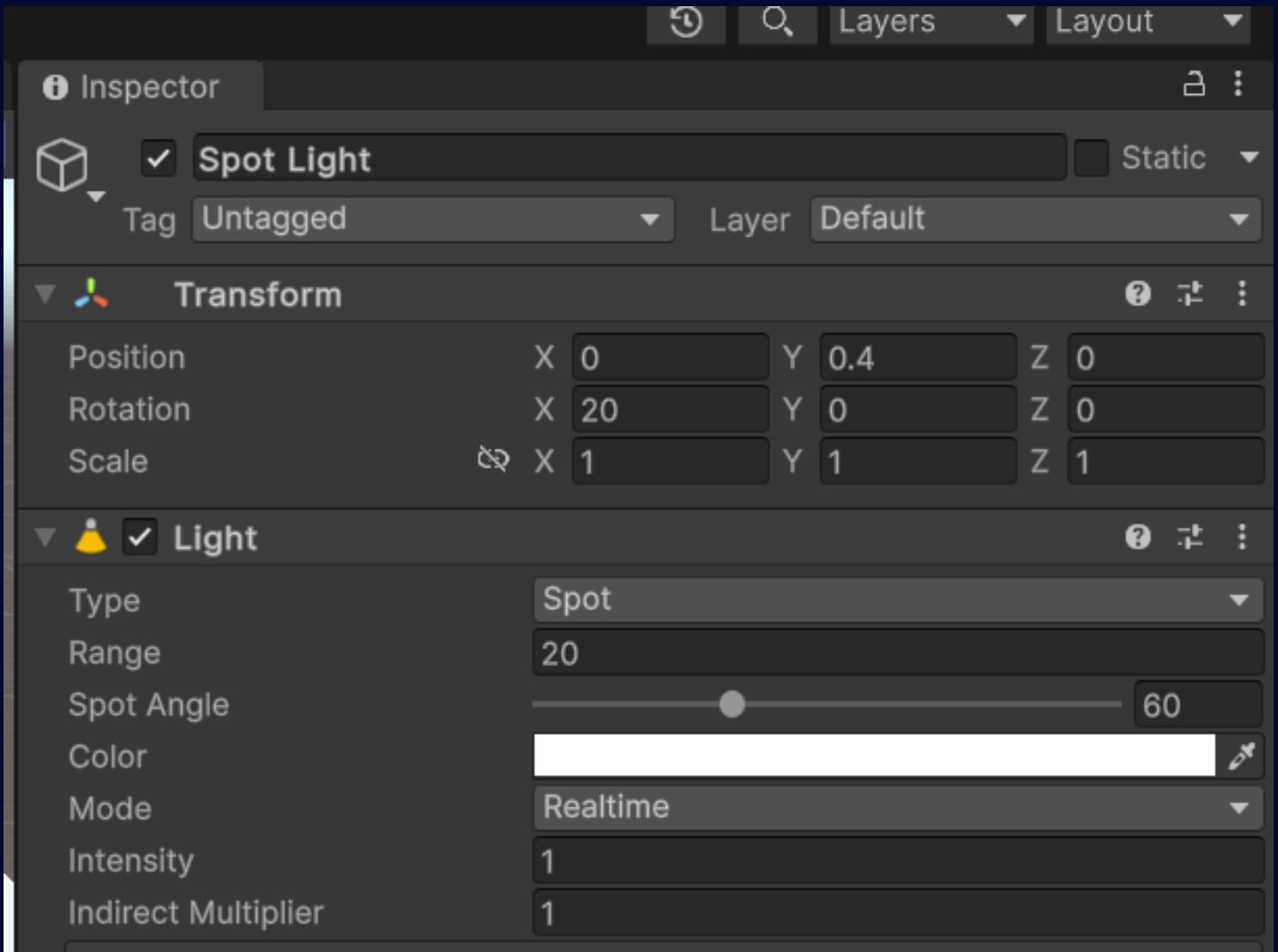
S'éclairer dans le
labyrinthe

Créez une lampe "Spot" dans le controller



Quelle forme à cette lampe ?

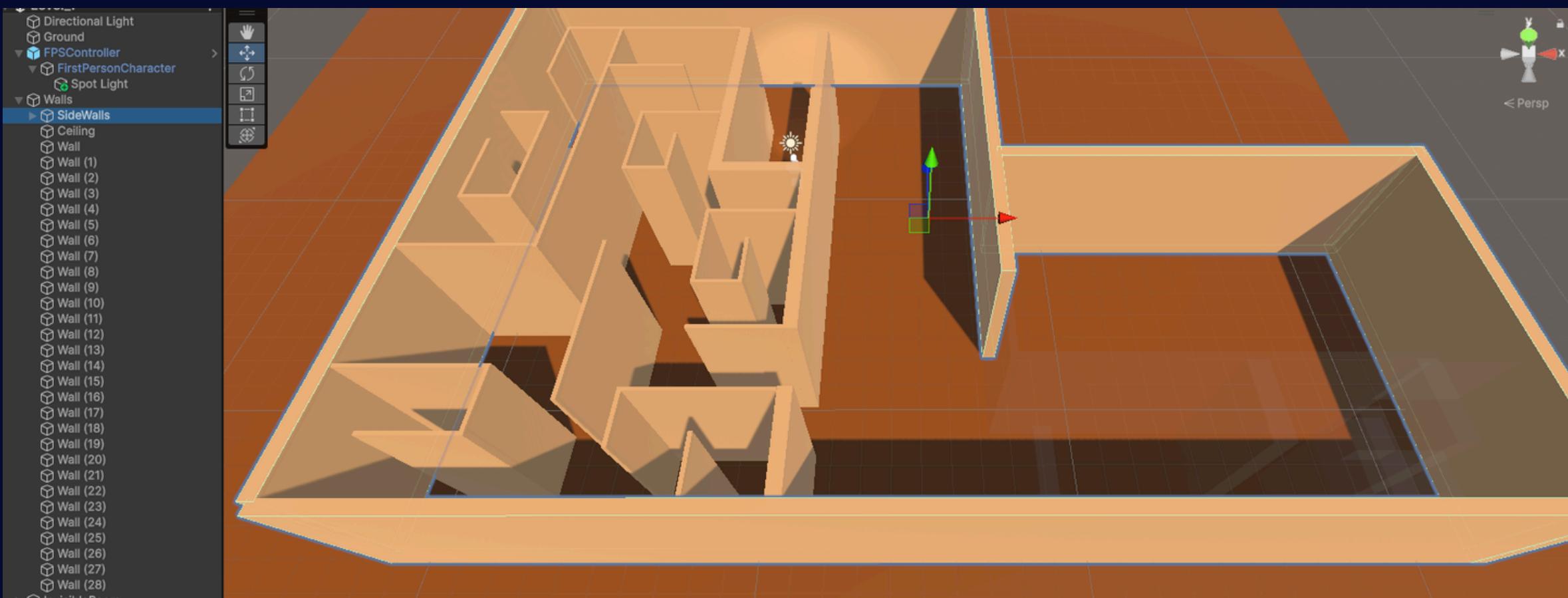
Utilisez ces valeurs



Quel effet à cette lampe ?
Ça sera utile pour le labyrinthe :)

Il est temps de créer
le labyrinthe !

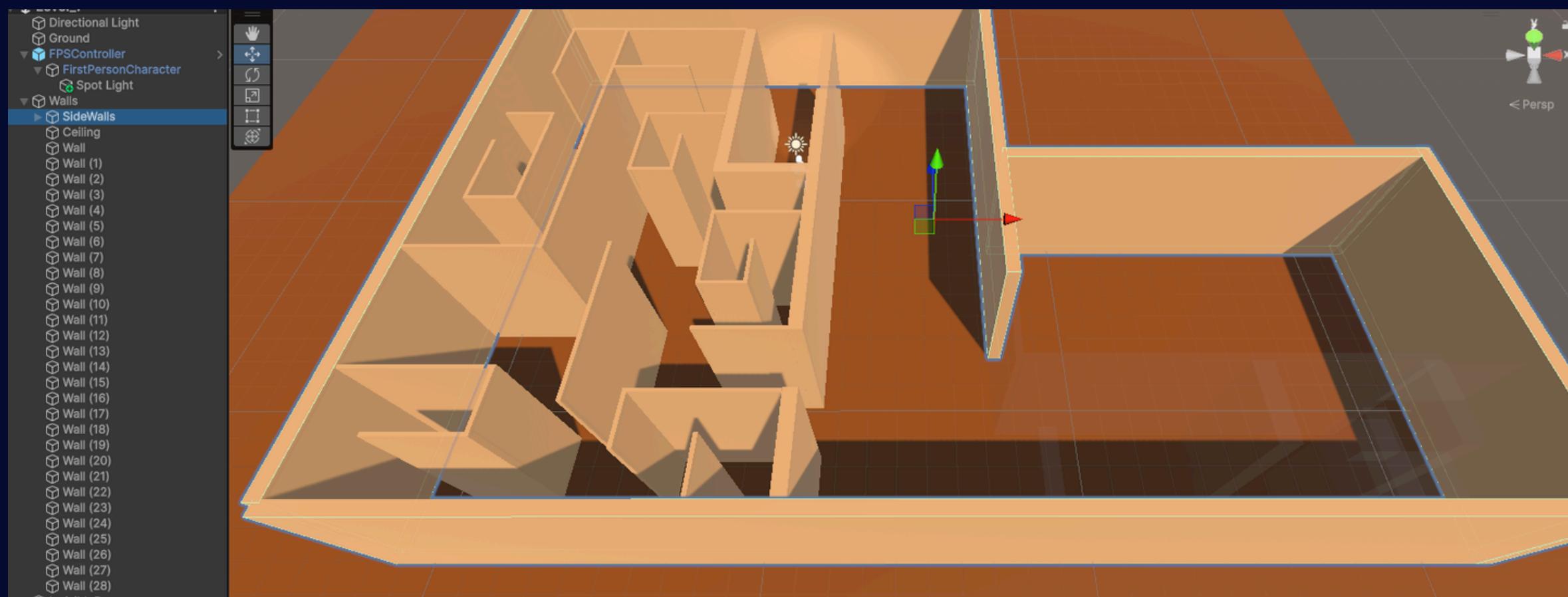
Créz un objet parent "Wall"



Et créez ensuite les murs de votre
labyrinthe dedans

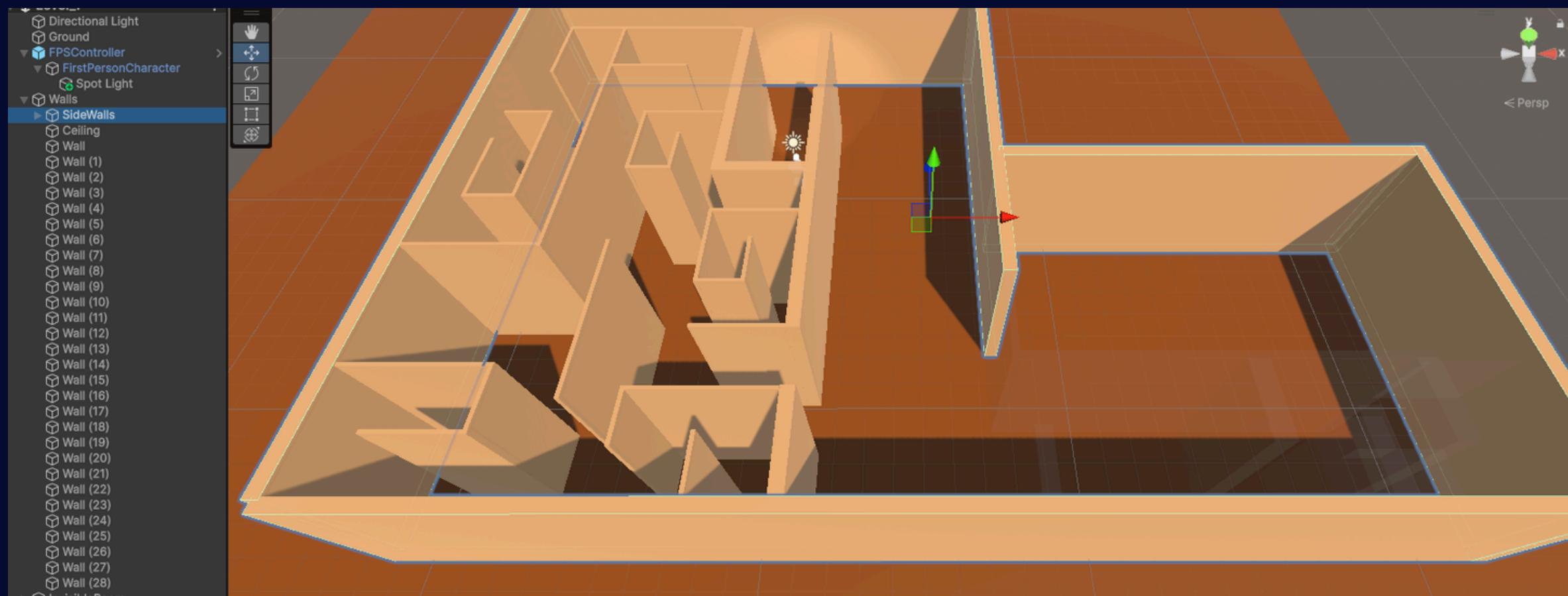
Faites des copier coller (CTRL + C/V) pour
aller plus vite

Créz un objet parent "Wall"



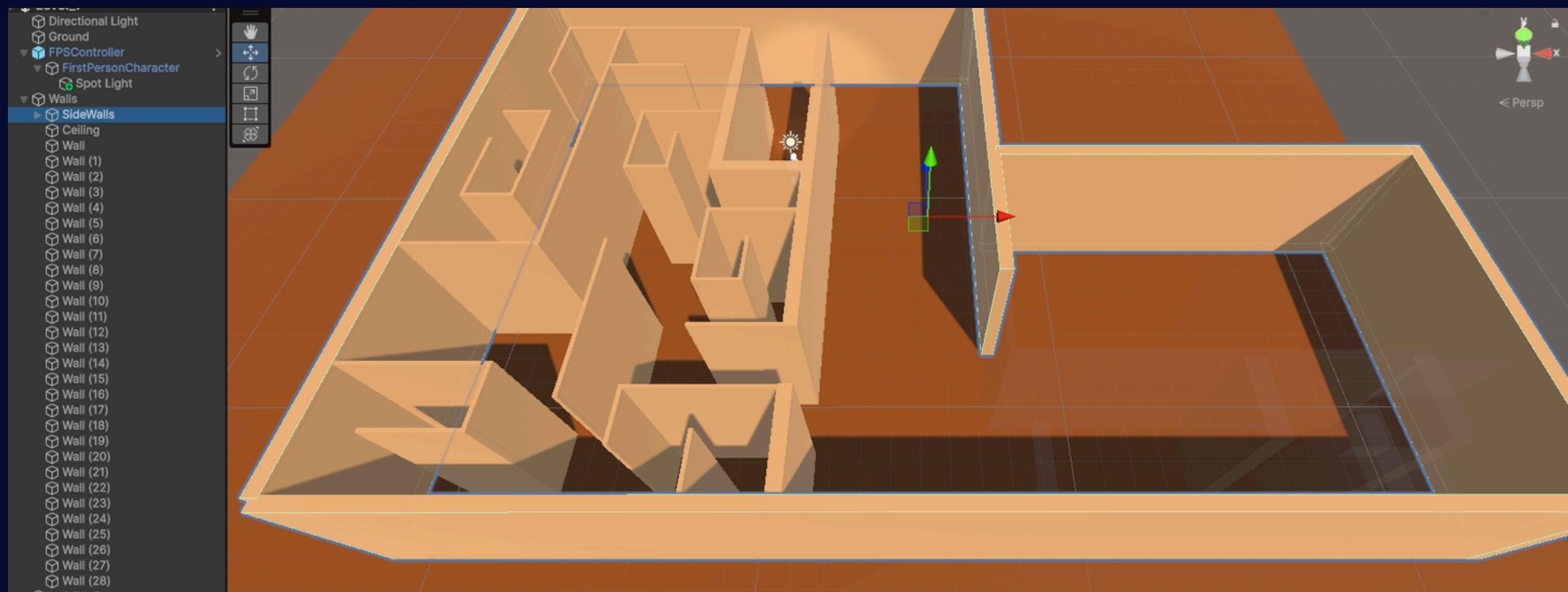
Pourquoi cet objet parent ?

N'oubliez pas les matériaux



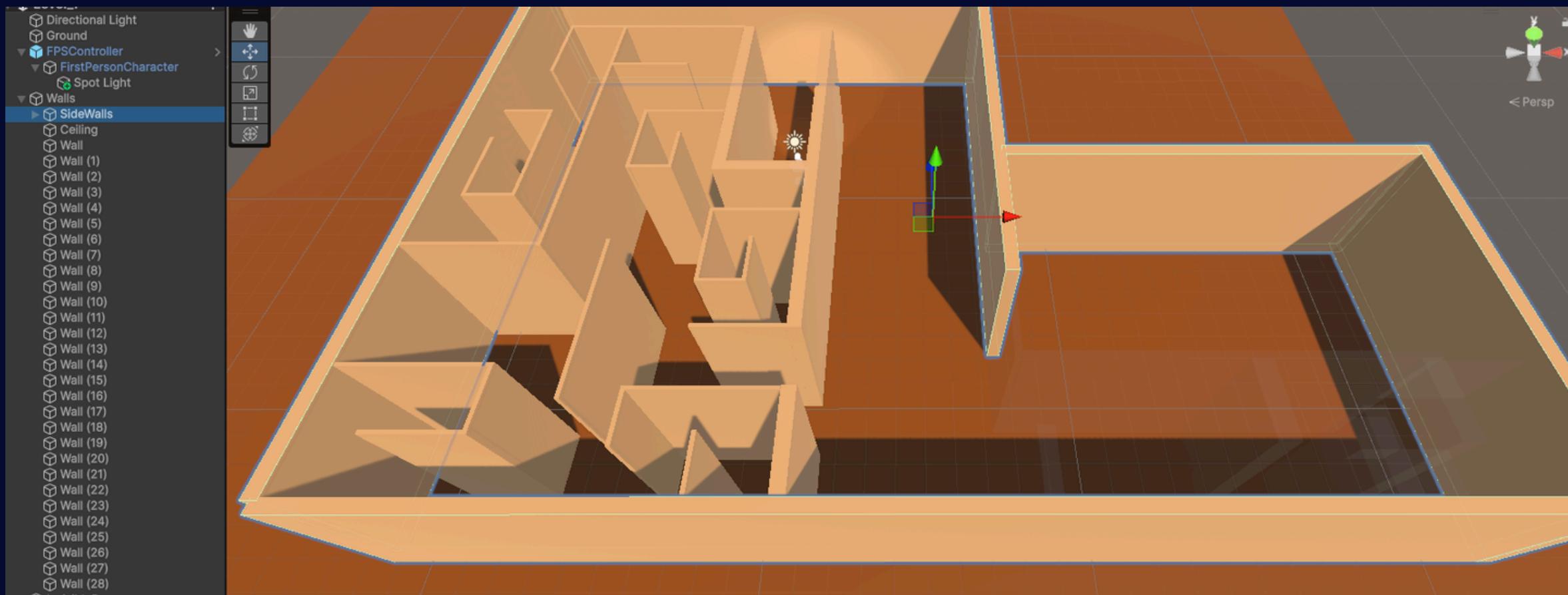
Ne pas oublier les bonnes pratiques

N'oubliez pas les matériaux



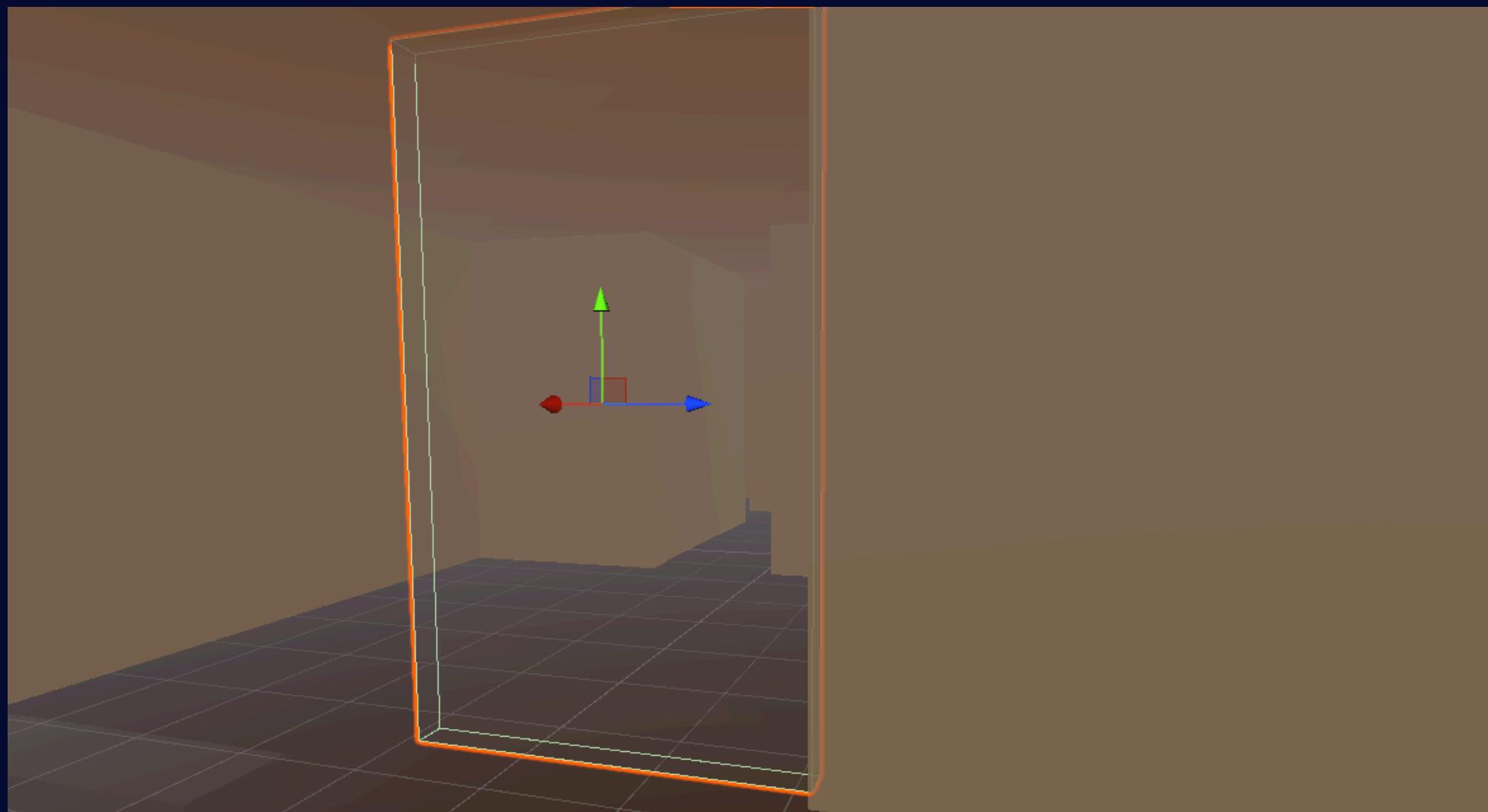
Créez un dossier Material dans lequel
se trouve tout vos matériaux

Vous pouvez aussi ajouter un plafond !



Il est caché ici mais promis il existe...

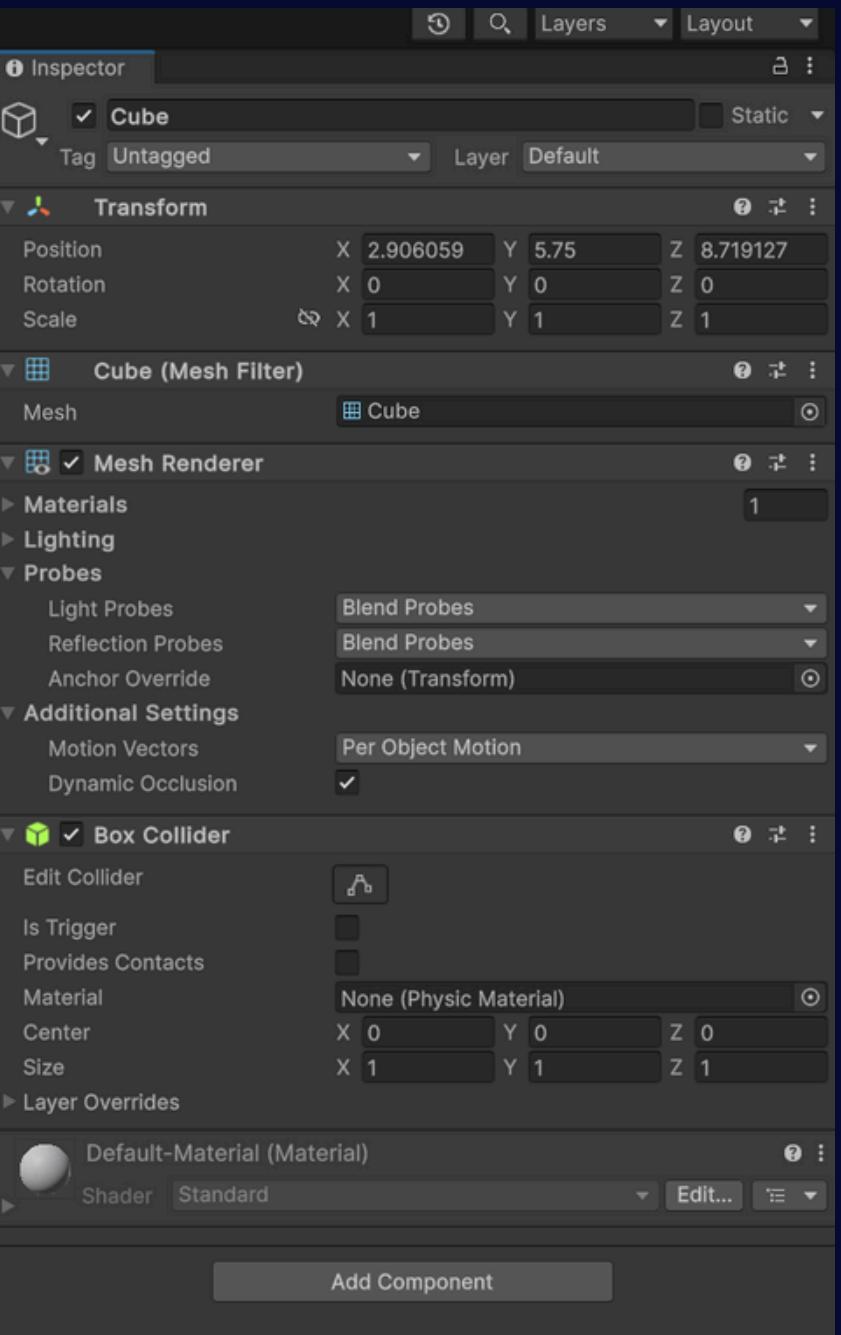
Et des petits pièges



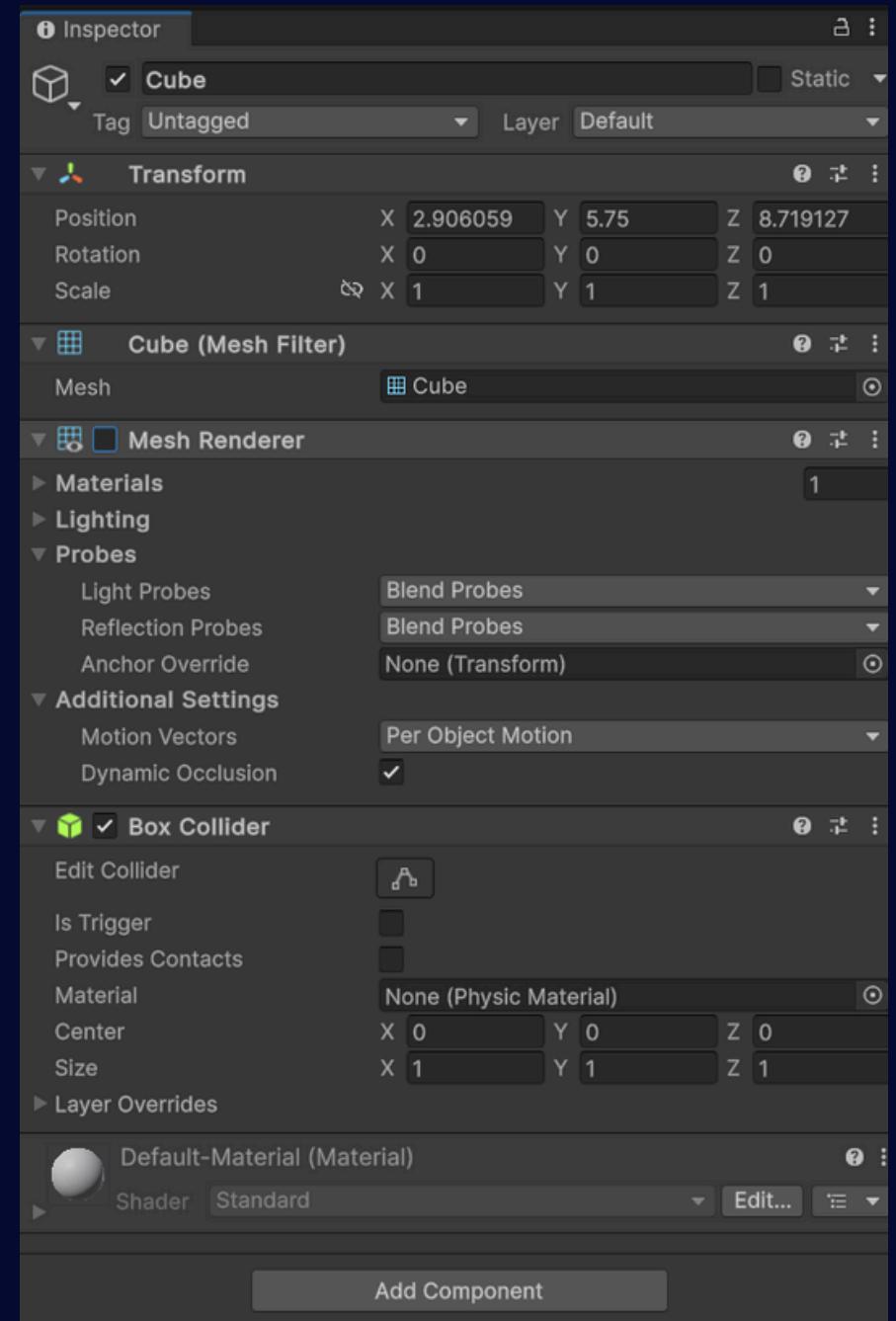
Vous pouvez aussi créer des murs invisibles !

Vous souvennez vous de comment faire ?

Quel paramètre faut il décocher ?

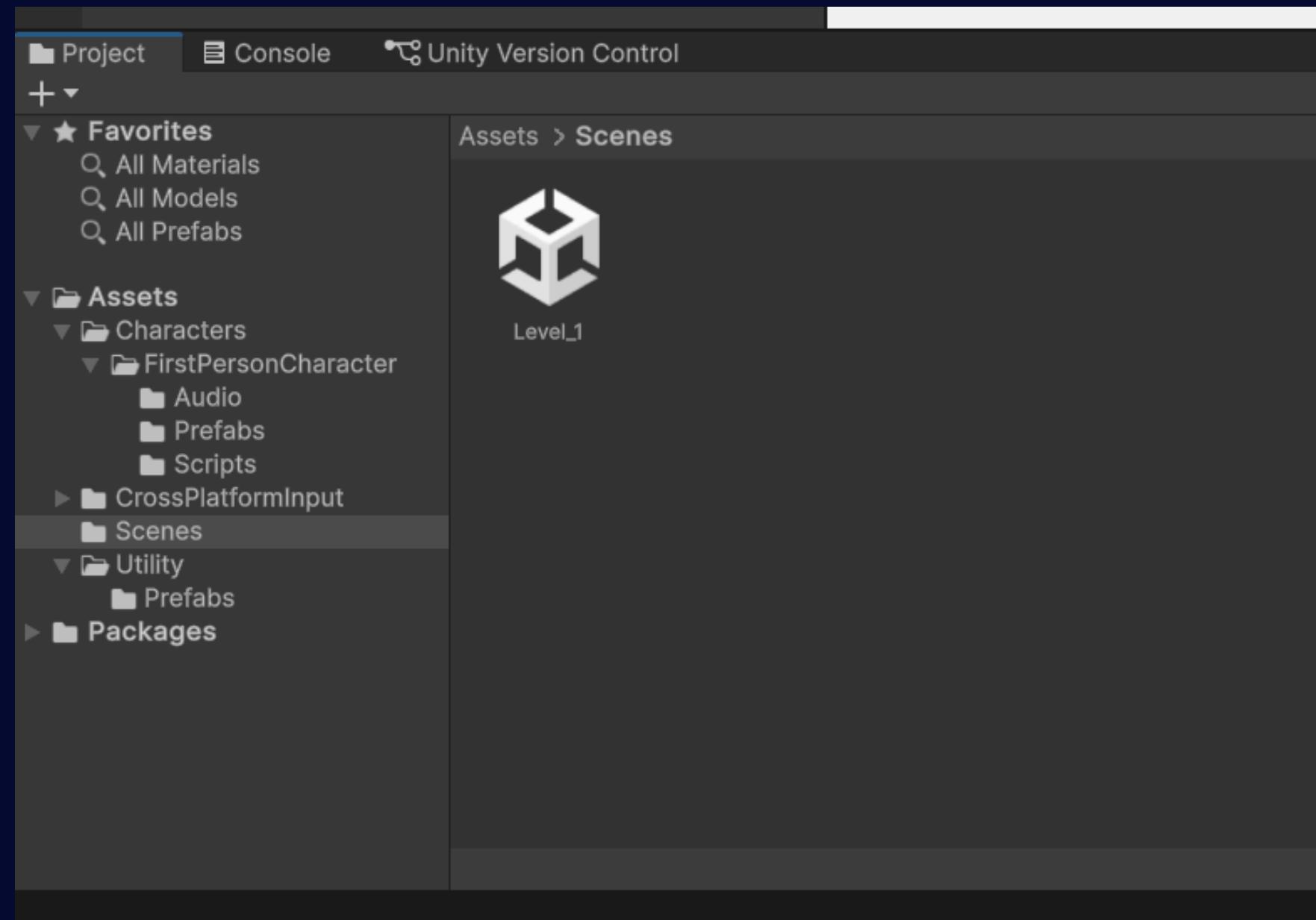


Le Mesh Renderer !

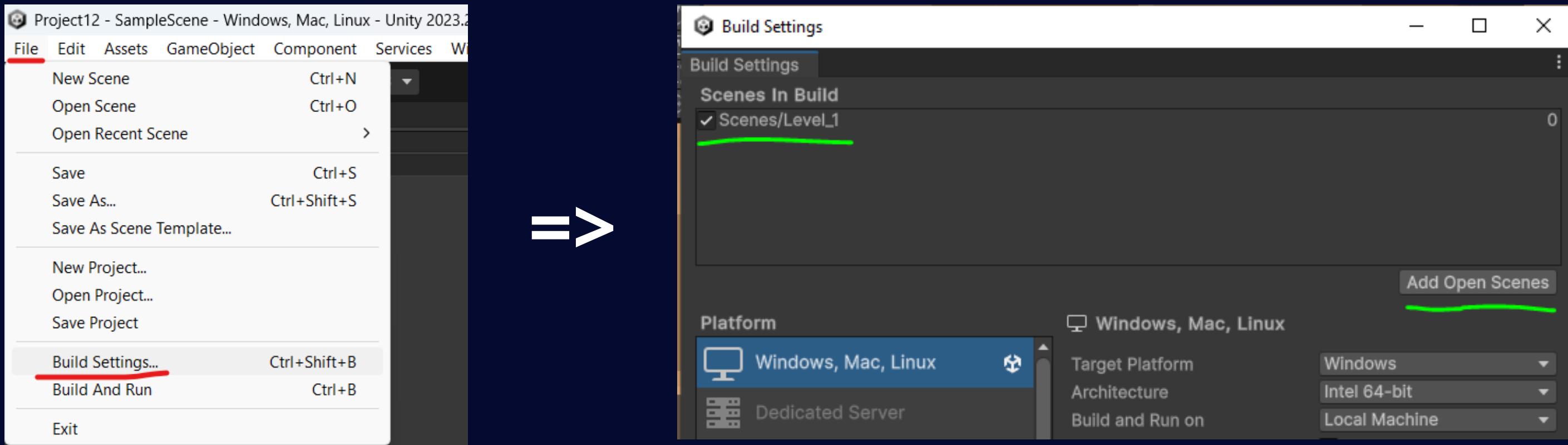


Une fois le labyrinthe fini ...

Changez le nom de la scène



Allez dans Build Settings

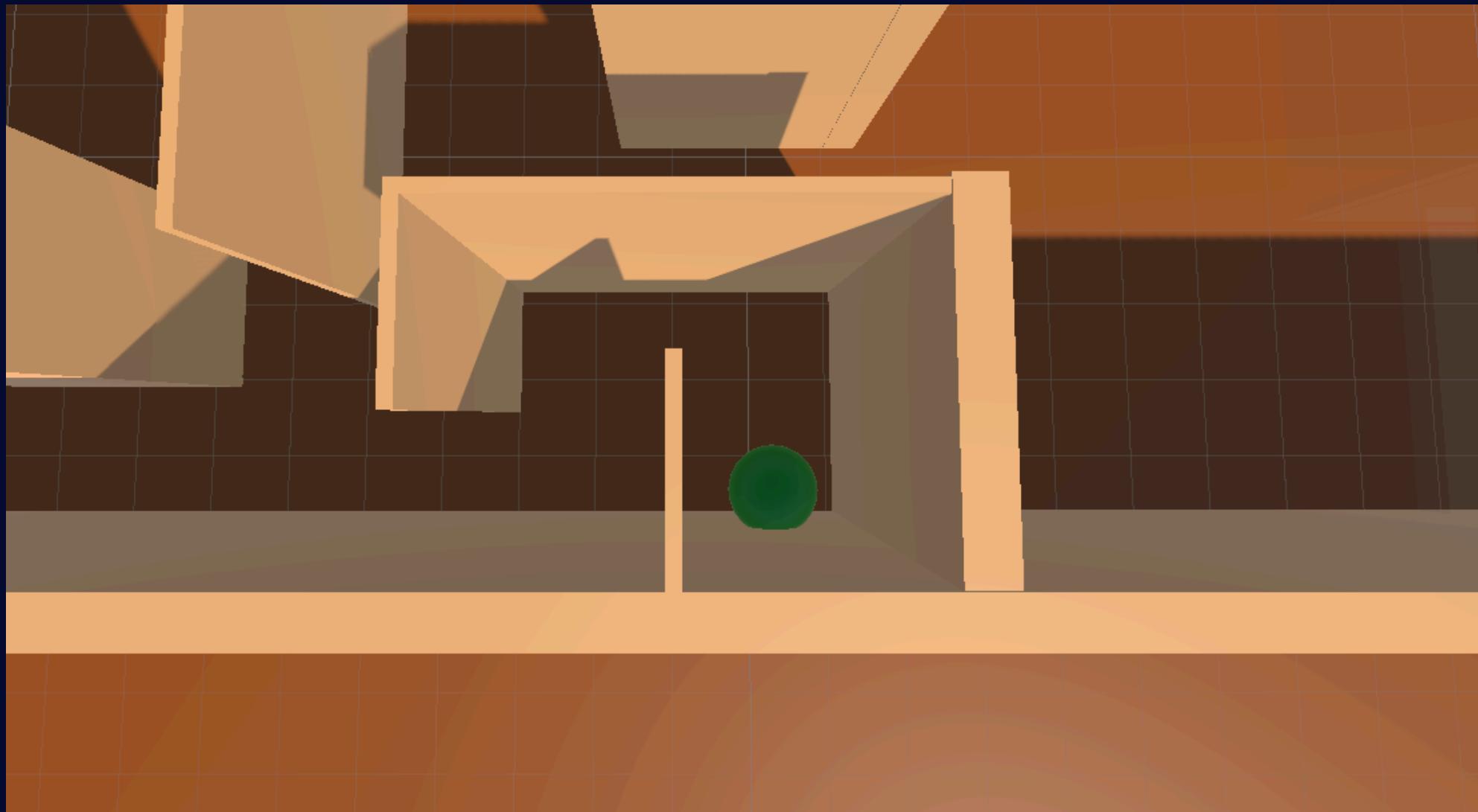


Et cliquez sur “Add Open Scene”

On s'assure que la scène est accessible par le jeu via le code !

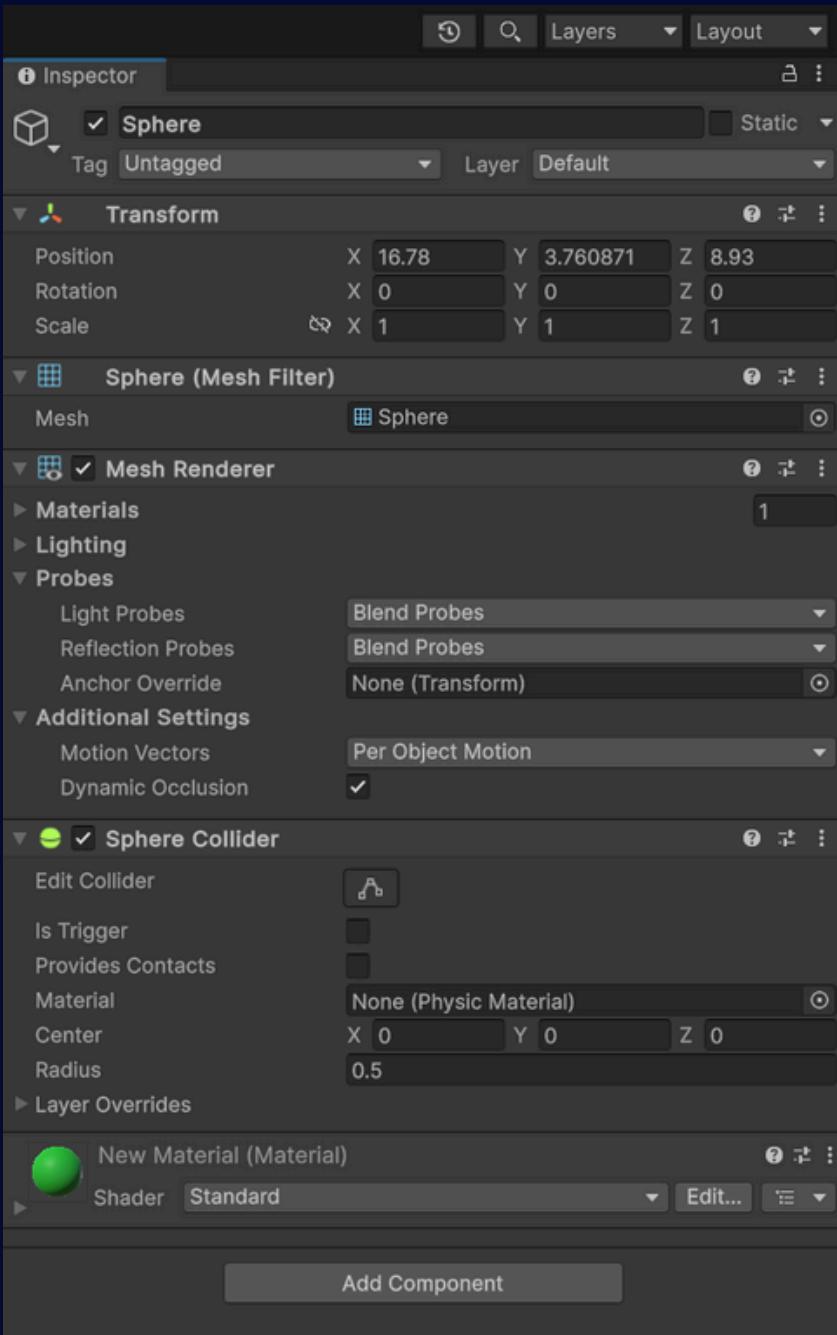
Fin du niveau

Créez une sphère de couleur

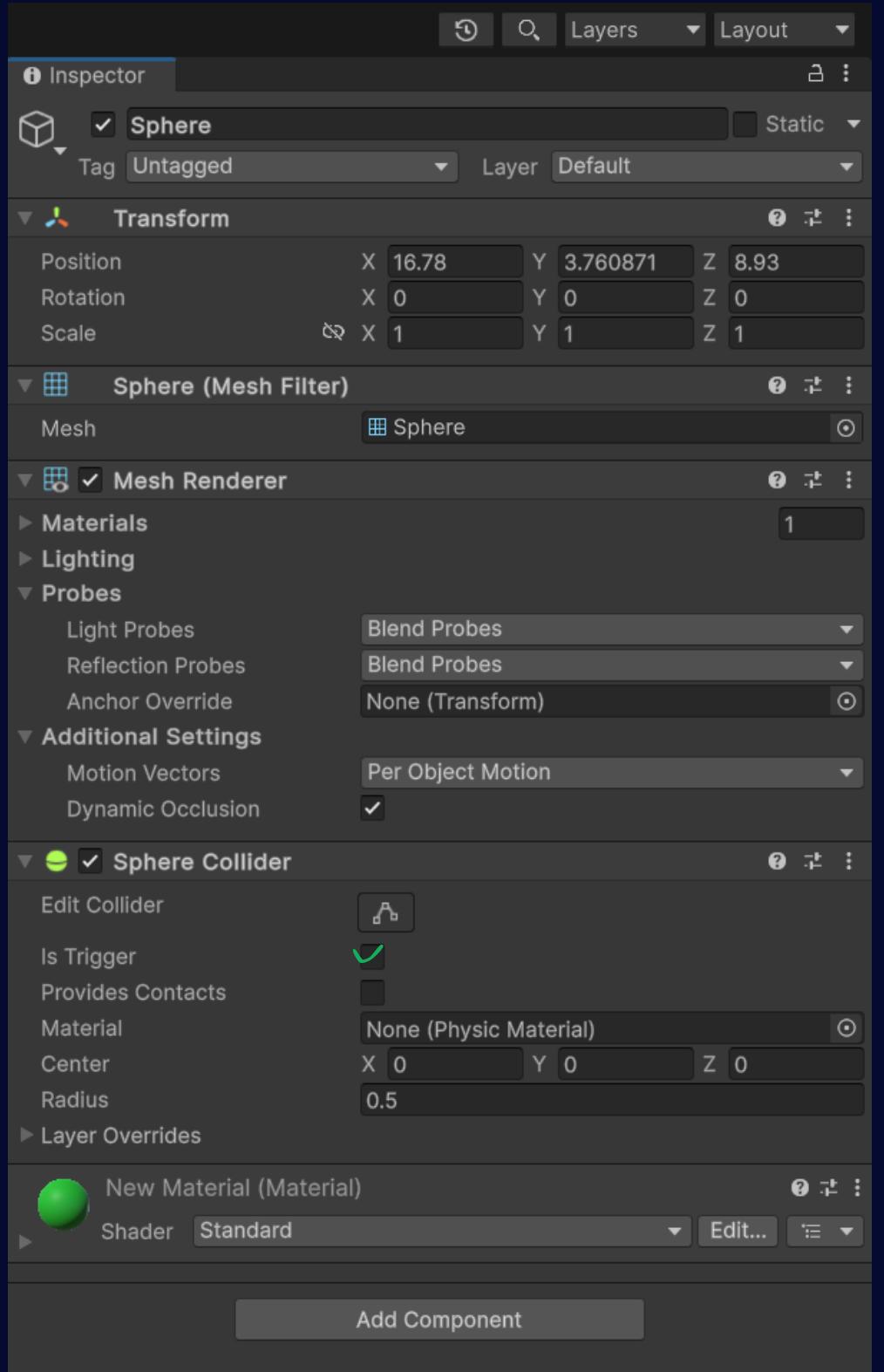


Elle nous servira de finish

Quel paramètre peut servir de "déclancheur" ?



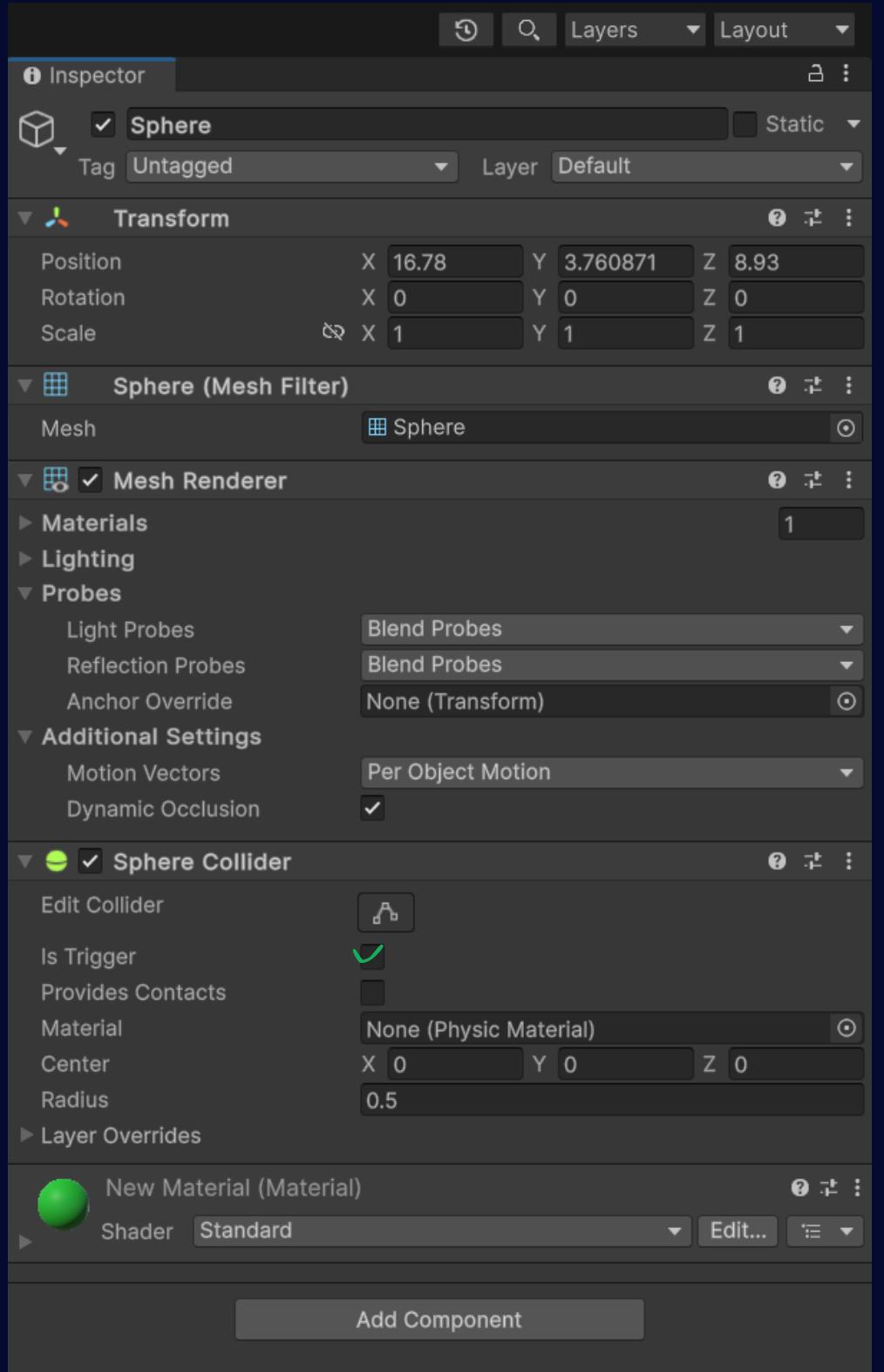
Is Trigger !



Cela nous permet
t'utiliser la fonction
OnTriggerEnter()

Pourquoi est-ce utile ?

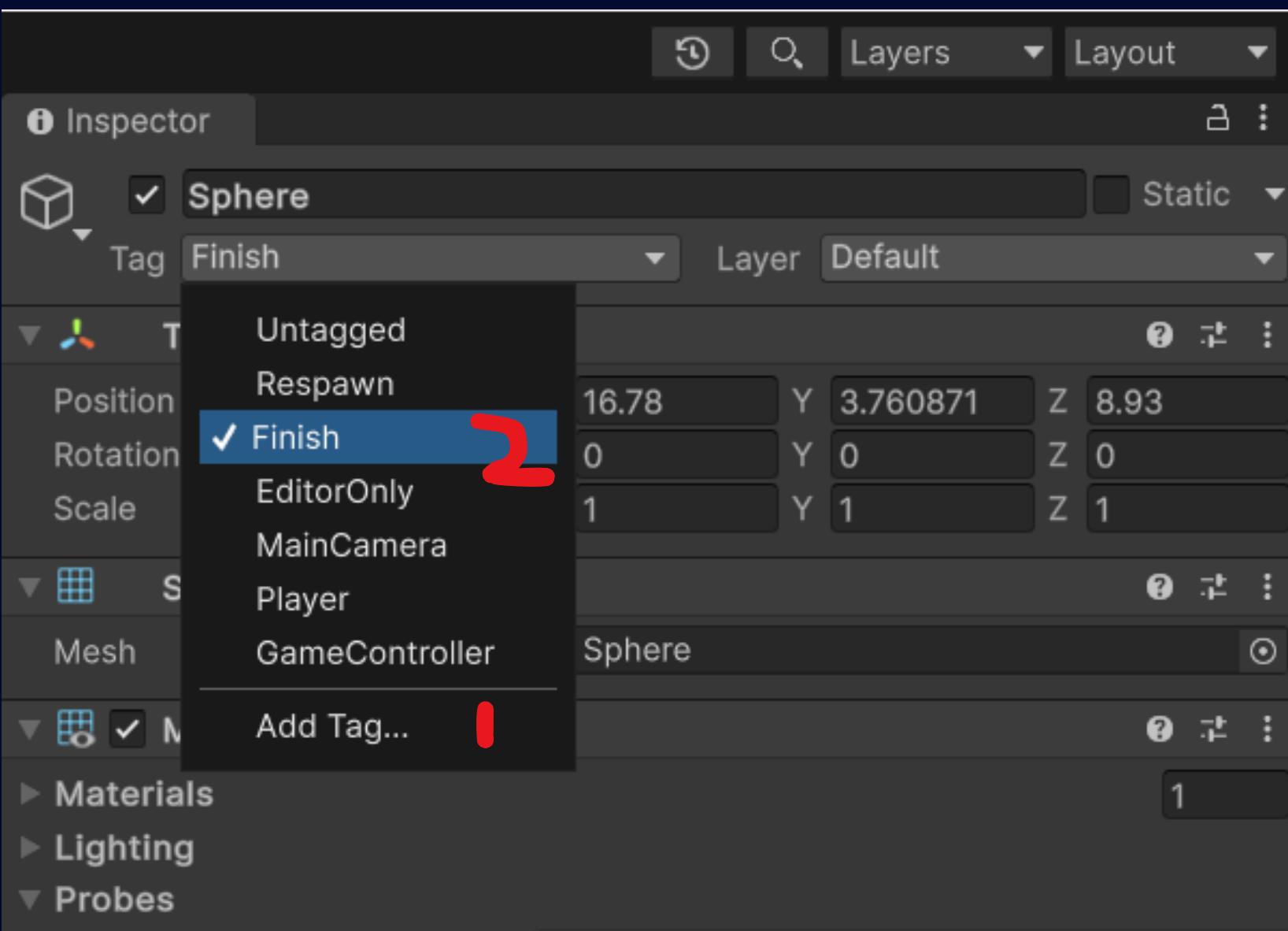
Is Trigger !



Cela nous permet
t'utiliser la fonction
OnTriggerEnter()

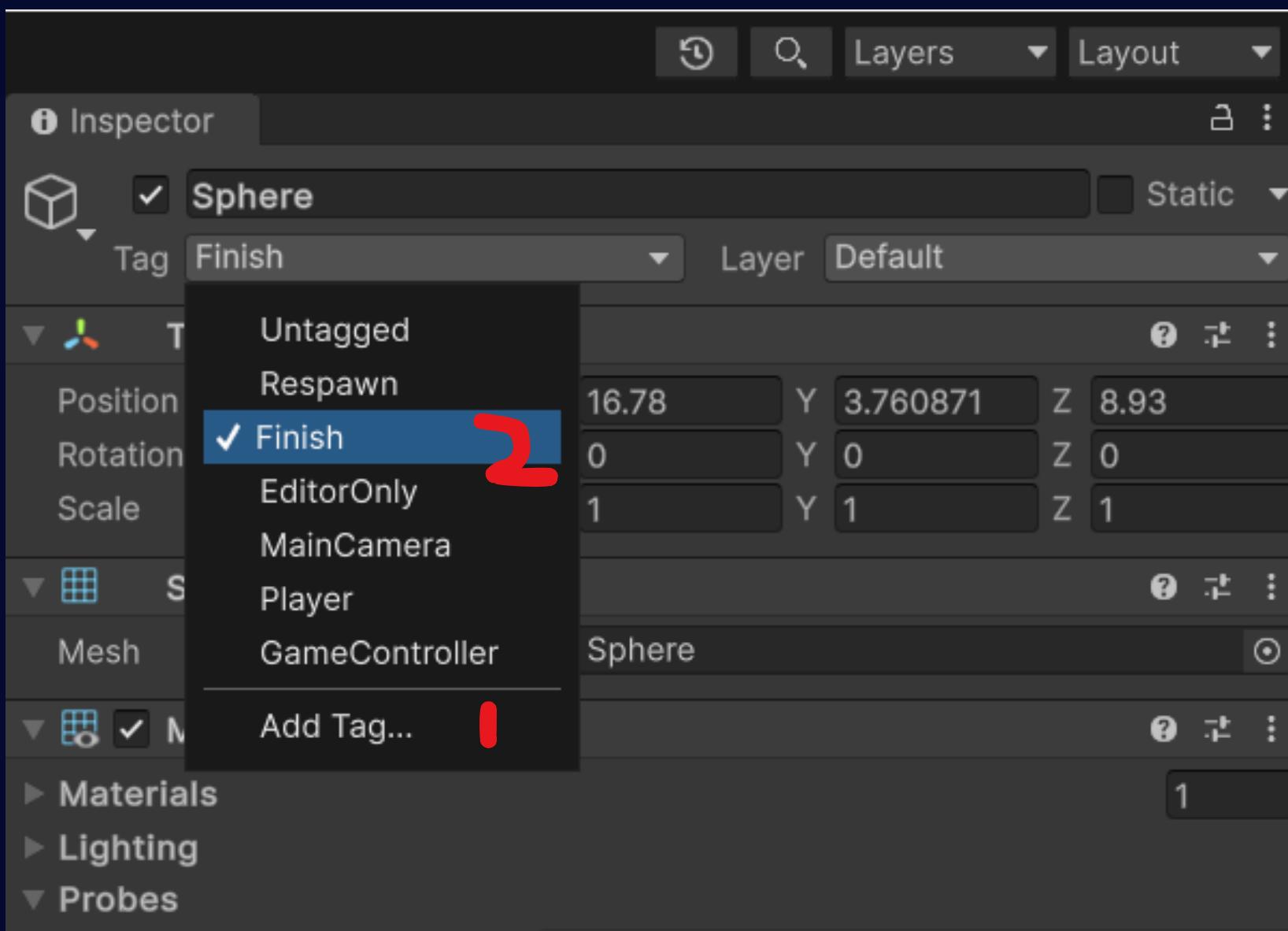
Pas besoin de boucler
pour vérifier si on
touche le finish !

Ajoutez un Tag à votre Sphere



À quoi sert le tag ?

Ajoutez un Tag à votre Sphere



À distinguer le Finish dans le code !

Plus qu'à coder !

Promis il n'y a pas beaucoup !

Créez un nouveau script

```
using System.Collections;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class GameControlScript : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter(Collider other)
    {
        if (other.CompareTag("Finish"))
        {
            SceneManager.LoadScene("Level_1");
        }
    }
}
```

Expliquez moi le code ;)

**Plus qu'à glisser le script sur la sphère
et le tour est joué !**