

Rapport de projet - Unity

GitHub : <https://github.com/BELABBAS-Rayane-2225010aa/Unity-Dungeon>

Les dossier personnels de chacun se trouve dans les dossiers Unity à l'adresse :
Assets/Prefabs/Blender

Dungeons & Dungeons est un projet de jeu d'exploration de donjons procédural développé sous Unity.

Implication de chacun :

Voici la répartition des tâches de chacun :

- Génération procédurale du donjon et logique de population du donjon : Alexandre Crespin
- Gestion de l'UI : Rayane Belabbas
- Gestion du joueur et de la caméra : Rayane Belabbas
- Gestion des zombies : Alexandre Crespin
- Gestion du coffre : Alexandre Crespin
- Gestion des coins : Rayane Belabbas
- Gestion de la clé : Alexandre Crespin
- Gestion des sons : Rayane Belabbas
- Création du tutoriel : Rayane Belabbas
- Gestion de l'épée avec équipement : Rayane Belabbas
- Système de combat : Alexandre Crespin
- Gestion du trophée : Alexandre Crespin
- Gestion de la téléportation : Alexandre Crespin
- Système de particules : Rayane Belabbas
- Relecture et correction de bugs : Rayane Belabbas et Alexandre Crespin

Finalement, nous avons vérifié l'ensemble du projet, ce qui nous a permis de nous impliquer, plus ou moins, dans chaque tâche.

Nous avons donc décidé de mettre 50% à chacun d'entre nous.

Sources :

Importation :

Donjon :

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/stylized-hand-painted-dungeon-free-173934>

Zone de mort :

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/dungeons/dungeon-low-poly-toon-battle-arena-tower-defense-pack-109791>

Téléporteur :

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/scene-teleportation-202903>

Zombie :

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/zombie-30232>

Trophée :

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/trophy-cups-chalices-free-188059>

Player : Castle Guard 01

<https://www.mixamo.com/#/?page=2&type=Character>

Texture de gravier :

https://polyhaven.com/a/sandy_gravel_02

Texture de rocher :

https://polyhaven.com/a/dry_riverbed_rock

Texture de pièce :

<https://www.texturecan.com/details/255/>

Skybox :

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/skybox-series-free-103633>

Bruit de pas :

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/foley/footsteps-essentials-189879>

Texture d'herbe :

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/glass/stylized-grass-texture-153153>

Animations : Walking, Punching, DyingBackward, Idle, Stable Sword Outward Slash, Jumping, Running, Run With Sword :

<https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Motion%2CMotionPack>

Tutoriel :

Base de la génération procédurale sous Unity (fortement modifiée) :

<https://www.youtube.com/watch?v=gHU5RQWbmWE>

Bugs :

Il est possible que certains bugs se produisent lors des tests de notre application. Les bugs listés ci-dessous sont connus mais n'ont pas de résolution identifiée à ce jour :

- Bug de placement des zombies dans la GameScene :
Il est possible, pour une raison inconnue et de façon totalement aléatoire, que les zombies générés procéduralement dans le donjon se retrouvent tous au même endroit au lieu d'être répartis par salle comme spécifié dans le code. Ce problème n'apparaît que lors d'un lancement normal du jeu (lorsque le joueur est téléporté entre l'EntryScene et la GameScene). Il ne se produit jamais si le jeu commence directement dans la GameScene.