

# Platformer 3D



**Date de rendu :** 19 Décembre au soir

**Moteur :** Unreal Engine 5.6.1

**Projet Solo**

## Attendus

Il est attendu de vous que vous rendiez un petit prototype (environ 5/10 min de jeu) d'au moins un niveau d'un platformer 3D sur UE5.

- Votre jeu aura comme base la template Third Person D'UE5.
- Votre jeu devra comporter une mécanique qui impacte l'avatar du joueur et une mécanique environnementale.
- Votre jeu devra comporter des éléments ramassables (pièces/clés,etc...) qui ont un impacte (ouverture de porte par exemple)
- Votre jeu devra comporter des plateformes et des éléments de saut.
- Votre joueur doit pouvoir perdre/respawn.
- Un petit print/feedback de fin d'expérience sera apprécié ("Bravo vous avez fini") par exemple



## Rendu

Vous devrez rendre votre rendu via un repo GitHub dont vous déposerez l'adresse sur ce document : [Rendu Plateformer JV2](#)

Votre repo devra s'appeler NOM\_PLAT\_JV2

Merci de joindre à votre repo un texte explicatif (type README) avec les touches, l'expérience attendu, et ce que vous avez pensé de votre travail (difficulté, ce que vous aimeriez améliorer etc...)

## Grilles de notation

<b>Gameplay Programming</b>	<b>/15</b>
Ecran titre	/1
Ramassables	/2
Plateformes	/2
Mécanique de character	/3
Mécanique environnementale	/3
UI responsive (PV, Pieces, etc..)	/2
Game Over et Respawn	/2
Jouabilité/Ux	0,5 bonus par élément en plus
<b>Organisation</b>	<b>/5</b>
Bon Rangement	/2
Rendu Github	/1,5
Texte Explicatif	/1,5
Erreur de Nomenclature	0,5 Malus par erreur
<b>Total</b>	<b>/20</b>

## Références

Vous pouvez trouver tous les noeuds vu en cours ici :

<https://docs.google.com/document/d/1BHfeuT0EH6PfUvqGiS6QTrA0-oFN2d7yXZM220PbBCA/edit?usp=sharing>

Vous pouvez trouver les conventions de nomenclature ici :

<https://www.unrealdirective.com/resource/asset-naming-conventions>

Je vous remets le lien de rendu au cas ou

[Rendu Plateformer JV2](#)

Liens Vers le github de mon projet (attention c'est pas parfait du tout):

[https://github.com/Louis-Celeyron-ETPA/Jv2\\_Platformer](https://github.com/Louis-Celeyron-ETPA/Jv2_Platformer)

## Conseils

- Commencez par mettre des simples prints pour les feedbacks
- N'hésitez pas à commenter (raccourci touche C) votre code pour m'indiquer vos difficultés etc...
- Si votre texte explicatif contient le mot "Scène Component" vous gagnez 0.5 points
- Pensez à tester régulièrement
- Essayez de commencer par mettre en place le GIT comme ça vous pouvez push à chaque tâche réussie ce qui vous évite de tout perdre via un incident
- Relisez bien votre nomenclature pour éviter de perdre des points
- Faite d'abords ce qui est demandé PUIS essayez d'avoir des bonus
- N'oubliez pas de mettre votre répo git en PUBLIC sinon je ne peux pas y avoir accès

