Rapport de Mi-Mandat

# **Mythic Ranchers**

Matei Pelletier :

**Fonctionnalité :**

J'ai ajouté un système de lobby qui permet aux joueurs de créer, de rejoindre et de quitter des lobbies afin de se regrouper avec des amis ou des inconnus pour jouer au jeu. Cette fonctionnalité fonctionne avec la librairie Unity.Services.Lobby qui me permet de faire des appels à l'API pour gérer ces fonctions en ayant tout hébergé sur leurs serveurs. Cela nous permet d'avoir un environnement multijoueur fonctionnel qui est accessible via Internet. J'ai utilisé une autre librairie: Unity.Networking.Relay, qui me permet de relier les informations des joueurs dans un lobby à la bonne allocation sur les serveurs de Unity Gaming Services. La partie la plus difficile de l'ajout de cette fonctionnalité a été le fait que ces bibliothèques sont très récentes, et qu'il n'y a pas beaucoup de ressources en ligne pour apprendre à les utiliser. Il y avait une grande quantité de documentation à lire, et quelques fonctions et paramètres nécessaires à certaines fonctionnalités étaient à peine documentés. Chaque nouvelle partie de ce système de lobby que j'ajoutais nécessitait de plonger dans un trou de lapin de différents types d'objets requis pour simplement instancier des éléments de base, alors que les fonctionnalités avec des types de données plus compliqués nécessitaient des heures de recherche et de mise au point pour fonctionner. De plus, il y avait beaucoup de notions de programmation générale avec lesquelles je n'avais jamais travaillé auparavant et que je devais utiliser, comme les fonctions asynchrones et la gestion d'événements et la souscription à ces événements.

**Emplacement dans le code :**

Mythic-Ranchers\Mythic Ranchers\Assets\Scripts\Managers\LobbyManager.cs

Christophe Ausombre :

# Pourcentage de réalisation :

Nous estimons qu'environ 60 % du projet est terminé. Nous avons posé les bases pour que le projet avance, et il ne nous reste plus qu'à ajouter de nombreuses fonctionnalités pour rendre le jeu plus complet.