**Sprint #1**

**10 septembre :** apprentissage Unreal Engine 5 et création du projet

* Nous avons cherché une vidéo éducative afin d’apprendre les bases du logiciel.

Unreal Sensei, *Unreal Engine 5 Beginner Tutorial – UE5 Starter Course*, 5h, <https://www.youtube.com/watch?v=k-zMkzmduqI&list=WL&index=3&t=1908s&ab_channel=UnrealSensei>

* Notions acquises grâce au tutoriel :
  + Installation du logiciel
    - À partir de la plateforme Epic Games
* Création d’un projet
  + Une des fonctionnalités de Unreal Engine 5 est de créer un projet à partir d’un modèle pour des jeux de type **First Person**, **Virtual Reality**, **Vehicle**, etc. Nous suivrons le modèle **Vehicle**, qui inclut le mouvement et certaines animations afin de sauver du temps pour implémenter d’autres mécaniques.
  + Nous avons le choix de bâtir notre projet en codant directement du **C++**, ou en utilisant **Blueprint,** un système de développement visuel qui comprend utiliser des blocs de logique pour créer des interactions. Pour notre part, nous préférons écrire notre propre code **C++.**
  + Manipulation de l’interface utilisateur et raccourcis clavier
  + Mouvement sur la scène
    - Clic gauche pour se déplacer, droit pour se tourner.
  + Créer et déplacer des objets
    - Sélectionner un acteur et la touche ALT permet de dupliquer un acteur.
    - Sélectionner un acteur et la touche END permet de clouer l’acteur à la prochaine plateforme sous lui.
    - Sélectionner un acteur et maintenir la touche ALT permet de tourner autour de l’acteur.

**12 septembre :** suite apprentissage Unreal Engine 5

* Suite de l’apprentissage avec le tutoriel
  + Compréhension de certains effets graphiques
    - **Post-Processing** : une fois la scène rendue, certains **effets supplémentaires** peuvent être appliqués pour améliorer la qualité visuelle. Comprend la correction de couleurs, profondeur de champ, flou cinétique, anti-aliasing, etc.
    - **Camera Exposure** : un paramètre du post-processing qui contrôle la **luminosité** de la scène en ajustant la sensibilité de la caméra virtuelle, simulant ainsi le comportement d'une caméra réelle.
* La suite du tutoriel semble se focaliser sur la personnalisation d’une scène. Nous y reviendrons plus tard comme la priorité est d’instaurer nos mécaniques de jeu.