

Compte rendu des actions
INFO_38 Développement d'applications 3D et VR

Prévost Loup

Date	Action	Notes
25 sept. 2023	Constitution du groupe	
	Rédaction du dossier de conception	
	Installation de Unity Hub et Unity	
9 oct. 2023	Visualisation de la vidéo d'introduction à Unity fournie par le professeur	
	Démarrage de la conception du projet	
23 oct. 2023	Choix de l'algorithme de création du labyrinthe	
	Algorithme de génération d'entrée et de sortie	Défini les positions de l'entrée et de sortie et crée le passage
	Création de la préfab "SAS"	Les SAS sont les salles d'entrée et de sortie du labyrinthe
	Algorithme d'ajout des "SAS" aux emplacements prévus	
13 nov. 2023	Création d'un premier modèle 3D du "WallBreak"	Le modèle du "WallBreak" est le modèle appliqué à un mur lorsqu'il est cassé par un marteau
	Création de la préfab "WallBreak"	

	Création du modèle 3D du "Hammer"	
	Création de la préfab "Hammer"	
	Création du modèle 3D de "Key"	
	Création de la préfab "Key"	
27 nov. 2023	Création du modèle 3D du "Torch"	
	Création de la préfab "Torch"	
	Création du modèle 3D des "Cailloux"	
	Algorithme de génération du placement aléatoire des clés dans le labyrinthe	
	Résolution des bugs de mes algorithmes	Empêcher l'apparition de 2 clés au même emplacement
11 dec. 2023	Création des textures pour la barre d'inventaire	
	Création du modèle 3D du "HalfWall"	Les demi-murs sont des futurs obstacles dans le labyrinthe
	Création de la préfab "HalfWall"	
	Algorithme de génération du placement aléatoire des demi-murs dans le labyrinthe	
	Algorithme de génération du	

	placement aléatoire des marteaux dans le labyrinthe	
	Résolution des bugs de mes différents algorithmes	
8 janv. 2024	Algorithme de numérotation des cases du labyrinthe lors de la génération	Cet algorithme permet de visualiser la distance entre chaque case et le départ, utilisé dans un futur algorithme
	Création du modèle 3D de "Planche"	
	Refonte du modèle 3D de "WallBreak"	Le précédent modèle montrait un trou au milieu d'un mur, qui paraissait étrange lorsque le joueur passait à travers. Le nouveau modèle est un trou partant du sol jusqu'au centre du mur.
	Création de la texture du logo du jeu	
	Algorithme de génération du placement aléatoire des trous et du placement avant les trous des planches dans le labyrinthe	L'algorithme de numérotation des cases est utilisé pour s'assurer que les planches apparaissent plus proches de l'entrée que les trous

	Modifications des algorithmes des clés et marteaux pour ne pas qu'ils apparaissent au-dessus des trous	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	--