

Exercices Examen

A faire dans l'ordre :

- Faire un Hard reset de la branche **EntrainementExamen**
- Scène d'intro :
 - mettre bouton de démarrage
 - créer un script qui lance la scène de jeux dans une méthode publique « StartGame »
 - utiliser le bouton pour executer la méthode
- Scène de jeu :
 - créer prefab joueur avec l'avion
 - lui ajouter un tag « joueur »
 - lui ajouter un rigidbody
 - créer un script qui fait tourner les hélices
 - créer un script qui fait bouger de gauche a droite le joueur avec le clavier (tout en gardant sa rotation x, y et z)
 - mettre des limites latérales (axe des x) modifiables depuis Unity
 - créer un prefab d'anneau
 - enlever son meshcollider
 - ajouter un collider (trigger) dans le prefab
 - créer un script GameManager qui possède un compteur de point
 - placer le GameManager dans la scène
 - ajouter un script dans le prefab d'anneau qui augmente le compteur quand le joueur rentre dedans (en utilisant son tag)
 - créer un script qui fait avancer son transform sur l'axe z (vers -z) en utilisant une variable de vitesse modifiable sur unity
 - créer un prefab d'obstacle
 - lui ajouter le script qui fait avancer (le même que celui sur l'anneau)
 - créer un script pour le joueur qui change de scène (vers la scène outro) quand il y a une collision
 - modifier le GameManager pour instancier des anneaux et des obstacles a intervalle régulier
 - ajouter un script pour détruire le gameobject quand il est en dessous d'une certaine valeur sur l'axe z
 - l'assigner sur le prefab d'anneau et obstacles
- Scène d'outro :
 - Afficher le score (il faut modifier le GameManager pour récupérer la valeur dans cette scène, indice : comme le nom du personnage dans ton TP)
 - ajouter un bouton pour lancer la scène de jeux (attention, il faut réinitialiser le score!)