

# Rapport mi-parcours

Daphné HÉRAÏZ-BEKKIS  
Jacky NGUYEN

November 2016

## 1 Outils

Les différents outils utilisés pour la réalisation du projet sont :

- Unity3D : moteur de création de jeux vidéos
- MonoDevelop : éditeur de texte des scripts
- Github : système de contrôle de version de code

## 2 Avancement

Redéfinition du cahier des charges

Environnement graphique de la première île (niveau 1)

Ébauche de réflexion sur les thématiques et épreuves par île

## 3 Organisation

Gestion d'un inventaire

Création de l'environnement graphique

Gestion de l'interface utilisateur

Réalisation de l'interfaçage avec Einstein

Liaisons entre les niveaux

IA des boss

Réalisation de toute l'interaction environnement-joueur :

- script déplacement du joueur

- script de la caméra suivant le joueur
- scripts de sélection et utilisation des objets
- raccourcis clavier

Gestion des dialogues (scripting et TAL)

## 4 Planning

On a établi un planning des deadlines de nos objectifs :

- fin novembre : interaction environnement joueur
- début décembre : environnement graphique île(s) supplémentaire(s) + interface utilisateur
- mi décembre : gestion de l'inventaire fini + début d'interfaçage avec Einstein
- fin décembre : liaison entre les niveaux finie + début IA des boss
- début janvier : IA des boss (suite) + TAL
- mi janvier : améliorations