

Comment qu'on tweak... Le player controller

1) Les variables importantes

```
#region Variables Feel
[Header("Variables Déplacement")]
[Header("Variables Feel")]
[Tooltip("Vitesse à laquelle le joueur avance devant lui")]
[Range(1f, 15f)]
public float forwardSpeed;
[Tooltip("Vitesse maximale du joueur")]
public float maxForwardSpeed;
[Header("Variables rotation")]
public float rotationSpeed;
public float maxXRotation;
public float maxYRotation;
[Tooltip("Angle que l'on peut donner au téléphone au maximum")]
public float maxInputTaken;

[Header("Variables pour l'éditeur")]
public float mouseScale;
#endregion
```

C'est ici qu'on va ajouter les 93412049 variables pour du feel, elles sont plutôt explicites pour l'instant so let's keep it that way

2) Les endroits importants

```
public void Rotate()
{
    Vector3 phoneRotations = GetPhoneRotations();
    targetRotation = phoneRotations;
    transform.Rotate(Vector3.up, targetRotation.y);
    transform.eulerAngles = new Vector3(Mathf.Lerp(myEulerAngles.x, targetRotation.x, rotationSpeed * Time.deltaTime), targetRotation.y, targetRotation.z);
    cam.UpdateCamera(Mathf.InverseLerp(0, maxXRotation, Mathf.Abs(targetRotation.x)));
    gyroAttitude.text = "TargetRotation : " + targetRotation;
}

public void Move()
{
    if (mustMoveForward)
    {
        transform.Translate(transform.forward * forwardSpeed * 0.01f);
    }
}

#endregion
```

C'est ici qu'on va pouvoir jouer sur la vitesse du joueur (on pourrait multiplier sa vitesse par son transform.up pour le ralentir quand il remonte par exemple), ainsi que la vitesse de rotation. Le reste c'est pas mal de la prog dure donc osez

Comment qu'on tweak... La caméra

1) Les variables

```
public Text camText;  
public float camSpeed;  
public Transform target;  
public Transform origin;  
public Transform xTransformLeft;  
public Transform xTransformRight;  
public Transform yTransformUp;  
public Transform yTransformDown;
```

Pour l'instant c'est pas mal des liens à faire du coup si vous voulez ajouter des variables de feel go mettre un p'tit header et tout

2) Les endroits importants

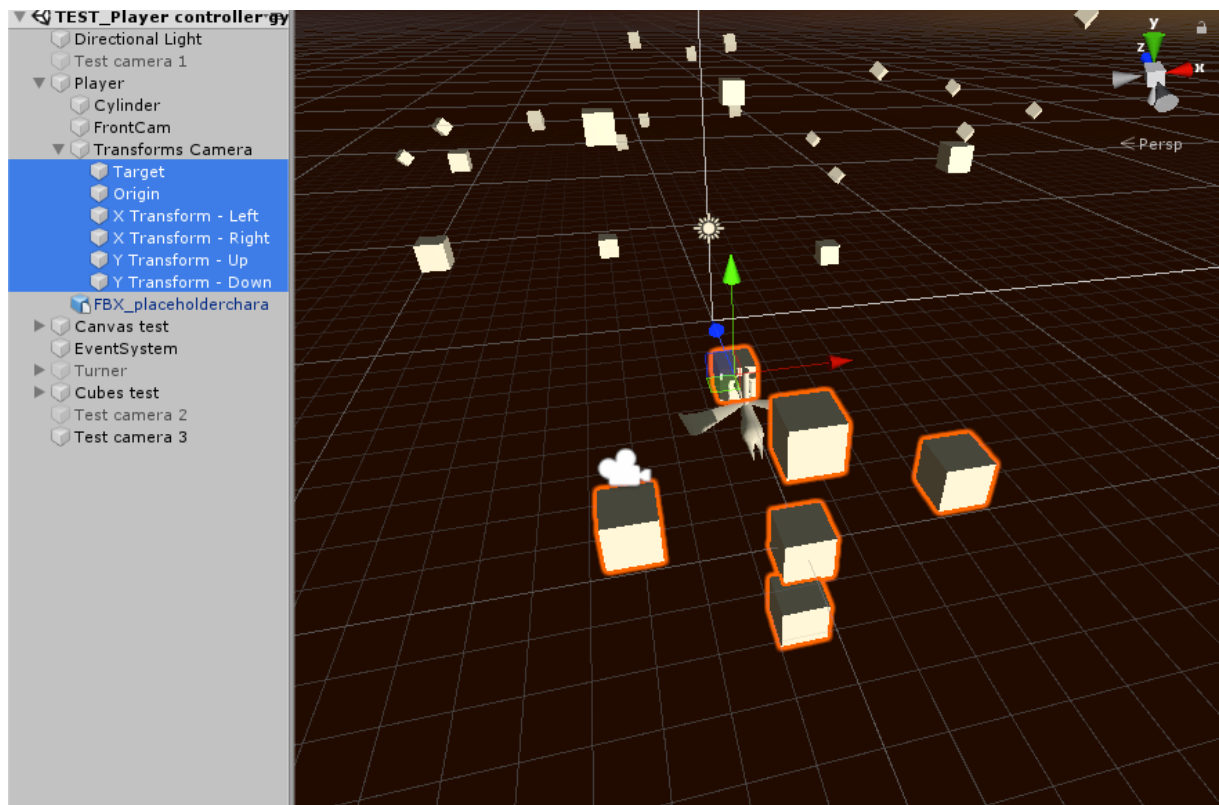
```
if (xOffset >= 0)  
{  
    newX = Mathf.Lerp(origin.position.x, xTransformLeft.position.x, Mathf.Abs(xOffset));  
}  
  
else  
{  
    newX = Mathf.Lerp(origin.position.x, xTransformRight.position.x, Mathf.Abs(xOffset));  
}  
  
if (yOffset >= 0)  
{  
    newY = Mathf.Lerp(origin.position.y, yTransformUp.position.y, Mathf.Abs(yOffset));  
}  
  
else  
{  
    newY = Mathf.Lerp(origin.position.y, yTransformDown.position.y, Mathf.Abs(yOffset));  
}  
  
newZ = Mathf.Lerp(origin.position.z, xTransformLeft.position.z, (Mathf.Abs(xOffset) + Mathf.Abs(yOffset)) / 2);
```

Ca c'est l'assignation de base des valeurs qui vont bouger, si ça peut ne pas trop bouger ça m'arrange bien, après vous pouvez mettre des multiplicateurs sur le paramètre du Lerp ça c'est good

```
Debug.Log("xOffset : " + xOffset + " yOffset" + yOffset);  
Vector3 toPosition = new Vector3(newX, newY, newZ);  
//Debug.Log("From position : " + transform.position + "To Position : " + toPosition + "Delta : " + Time.deltaTime * camSpeed);  
transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, toPosition, Time.deltaTime * camSpeed * Vector3.Distance(transform.position, toPosition));  
transform.LookAt(target);
```

Ca c'est l'endroit où on peut s'amuser, ptet mettre des multiplicateurs, scale les vecteurs, changer le paramètre du lerp autrement etc...

3) Dans la scene



On peut déplacer les petits blocs et c'est les endroits vers lesquels lerp la caméra

Si y'a des questions message me