

Rapport

STR Online

Contrôles :

Click gauche : Sélectionner une unité.

Ctrl + Click Gauche : Ajouter une unité à sa sélection active.

Click Gauche (Drag and Drop) : Sélectionner plusieurs unités.

Click Gauche dans le vide : Annule la sélection.

Click Droit sur un Ennemi : Les unités sélectionnés attaquent l'ennemi ciblé.

Click Droit sur le Terrain : Les unités sélectionnés se déplacent vers la point.

Structure Générale:

Le code est structuré en plusieurs scripts :

- Le script "Entity" : Contient les informations de chaque entité (point de vie, ID, Nom et son équipe) ainsi que des méthodes (TakeDommage pour infliger des dégats à l'entité, IsSelected/IsDeselected pour afficher ou non l'UI de sélection de l'entité, Death pour détruire l'entité).
- Le script "Building" : Contient les méthodes en override IsSelected/IsDeselected pour afficher ou non l'UI de sélection de l'entité).
- Le script "Tank" : Agit grâce à 3 états
 - Neutral : Check toutes les secondes grâce à une OverlapSphere si une unité ennemi se trouve autour d'elle et si oui, passe en état Attack sur l'unité ennemi la plus proche. en checkant grâce à des Vector3.Distance.
 - Attack.: se déplace grâce au navMesh vers l'unité ennemi ciblé et reste à bonne distance afin de pouvoir tirer correctement. Il effectue même une rotation du canon afin de viser correctement l'unité ennemi.
 - Move : se déplace grâce au navMesh vers un point ayant été communiqué par le joueur.
- Le script "CameraController" : déplace la camera au dessus du terrain en limitant ses mouvements à la taille du terrain.
- Le script "SystemPlayer" : script d'action pour le joueur en 3 états :
 - clickOrDrag : trace un rayon afin de sélectionner des entités, agit avec les méthodes UserDraggingByPosition (sert à savoir si le joueur fait une simple sélection ou un drag and drop) et DrawDragBox (sert à dessiner le carré de sélection si le joueur est en drag and drop).
 - clickSelect : ne sert que lorsque le joueur ne veut sélectionner une seule entité et ne veut pas faire de drag and drop. On stock grâce à un rayon l'entité sélectionnée et le rajoute à la liste _currentEntity.
 - clickDeselect : sert à désélectionner toutes entités sélectionnées en vidant la liste _currentEntity.
- Le script "UIManager" : script contenant des méthodes qui active/désactive, remplace ou met à jour l'UI.

Specs :

Il y a un menu d'attente jusqu'à ce que le nombre de joueur maximum soit atteint. Les bâtiments de chaque joueur spawn et le joueur est lâché dans le jeu. Le joueur peut sélectionner ses unités ou ses bâtiments. Il peut les déplacer et les faire attaquer les unités et bâtiments ennemis.

Specs voulu:

J'aurai voulu avancer plus sur ce projet en gérant l'entièreté des mécaniques créées en réseau. j'aurai aimé rajouter du Game Design en rajoutant différentes unités ayant des aptitudes varié comme des unités aériennes qui ne pouvais être touché que par des unités anti-aériennes. Rajouter un système de création de bâtiment ainsi que de créer un système d'ouvrier qui ont du mal à combattre mais qu'il n'y ai qu'eux qui peuvent construire les bâtiments. J'aurai aimé rajouter un système d'espionnage où un bâtiment précis en crée et ses unités pourraient changer de couleur et se camoufler parmi les unité ennemis afin de voler des plan d'amélioration d'unité et/ou de bâtiments.

Difficulté rencontrée :

La plus grande difficulté que j'ai rencontré est la gestion de mon temps avec les autres workshops. Je n'ai pas mis assez de temps sur ce travail ce qui ne m'a pas permis de terminer mon travail en temps et en heures. J'ai aussi rencontré des problèmes au niveau de la compréhension du réseau et je rencontre encore des problèmes dans la gestion des IDs pour le réseau.