* **Votre monde doit posséder au minimum les éléments demandés dans l’exercice de création du monde (vallées, montagnes, arbres…). Vous pouvez en ajouter plus. Vous devez aussi avoir un *skybox*.**

Toutes mes assets utilisé pour le projet proviennent du Asset Store et sont des asset gratuit. J’ai utilisé. J’ai placer des arbres alentour du terrain, des maisons pour créer un « village ». A un certain endroit sur le terrain j’ai créé une petite montagne et des trous pour montrer que j’étais capable de manipuler le designer de terrain. J’ai ajouté une route sur mon terrain, mais elle n’est pas directement à la hauteur du terrain. J’ai dû surélever mon terrain pour que la route soit à la même hauteur que le terrain et ceci provoque un effet raboteux qui peut coincer le personnage dans des petits trous il suffit seulement de contourner le trou si nous somme bloquer.

* **Votre héros est un *mesh* animé par Mecanim qui aura quelques états de transition**

Mon héro a lui aussi été pris gratuitement du asset store et ne comportais que quelque animation. Nous avons une animation « Idle » qui permet de ne pas bouger et de pouvoir tirer à la fois. Une animation pour avancer et tirer. Puis une animation de « mort » ou le personnage met un genou à terre.

* **Votre héros est suivi pas une caméra extérieure mobile (*third person*) et on gère certains mouvements de caméras (à préciser).**

Une caméra est placée derrière le personnage et la souris permet de bouger la camera pour voir les alentour.

* **Vous rencontrez un certain nombre d’ennemis de diverses natures avec des pouvoirs et comportements (AI) différents. Ces ennemis vous attaquent selon une fréquence et une manière déterminée par vous.**

Des zombies apparaissent à certains endroits dans le jeu déterminer par un « Spawn Enemy » (un gameObject vide avec un script qui instancie les ennemis). Les ennemis se déplaceront vers vous seulement lorsque vous aurez 150 mètres entre vous et lui. Et lorsqu’ils seront à 2 mètres, ils commenceront leurs animations d’attaque. Les zombies ont 5 points de vie. Lorsque leurs points de vie tombent sous 0, une animation de « mort » s’enclenche.

* **Vous devez être capable de tirer (méthode de tir *raycast* ou ‘classique’).**

Mon personnage possède une arme à feu qui utilise la méthode « classique » c’est-à-dire qu’un script dans le zombie détecte si une balle est entrée en collision avec le zombie.

* **Il doit y avoir des effets d’explosions avec un système de particule.**

Mon arme à feu contient une petite explosion, mais sinon j’ai utilisé un système de particule pour créer un brouillard qui diminue la visibilité du joueur.

* **Il doit y avoir une musique de fond (désactivable) et des effets sonores ponctuels.**

Lorsque le personnage tire avec son arme un bruit ponctuel est produit. J’ai aussi créé des bruits pour les zombies. J’ai mis dans un array les bruits pour qu’il s’enchaine. Les bruits de zombie sont 3D c’est-à-dire qu’il ne seront pas entendu par le joueur s’il est loin, mais s’il se rapproche il sera possible de les entendre. Les bruits commencent dès la création du zombie et se termine lorsque celui-ci meurt.

Dans le menu pause, nous avons une option pour désactivé la musique de fond. Il est possible de la réactivé en recochant le bouton.

* **Votre jeu doit avoir trois niveaux au moins.**

Dans le menu pause, qui est accessible en appuyant sur esc, nous avons la possibilité de changer la difficulté du jeu. Nous avons 3 difficulté, chacune ajouter de la vitesse de déplacement au zombie.

* **Un panneau de contrôle permet de déterminer certaines caractéristiques du jeu (ex : changer la vitesse) et affiche des informations sur le déroulement du jeu (ex : points, santé du héros).**

J’ai créé un canvas qui affiche en temps réel les points de vie du joueur et le score accumulé.

* **Des effets de physiques doivent être présents dans votre jeu (ex : porte, collision avec effet).**

Il y a en plein milieu du village un objectif qui représente des vivre (sac à dos, boisson, canne de conserve, etc.) ces objets ont chacun un rigidbody. Donc lorsque le joueur entre en collision avec ces objets un effets de physique est appliqué et les objets se déplace.

* **Votre héros a ‘une santé’ qui peut diminuer selon certains événements de votre choix (attaque, tir…). Il peut aussi acquérir de l’énergie en récupérant certains objets de votre choix (pastille, nourriture…). Optionnellement, il pourrait aussi acquérir une collection d’objets qui augmenteraient ses capacités/pouvoirs.**

Notre personnage joueur à 5 points de vie au début de la partie. Il est possible de trouver une capsule qui lui donnera 5 points de vie supplémentaire. Une autre capsule augmentera les dégâts infligés au zombie et les tuera d’une seule balle. Ces 2 capsules sont dissimulées dans le petit village.

* **Vous devez fournir un petit guide explicatif (Buts du jeu, contrôles, explications du déroulement).**

Dans le menu pause nous avons un onglet « Aide » qui indique les consigne du jeu. Le menu pause est accessible via le bouton « esc » (ou échap)

J’ai plusieurs autre objet d’inclut dans mon jeu.

* J’ai créé plusieurs canvas différent. Un lorsque le joueur meurt un message apparait et il est possible de redémarrer le jeu en appuyant sur « enter ». Un autre canvas apparait lorsque le joueur entre dans le box collider de l’objectif pour lui indiquer d’appuyer sur E pour prendre l’objectif. Un autre canvas est utiliser lorsque nous avons récupérer l’objectif et atteint le panneau « Exit ». Il affiche un message comme quoi vous avez gagné et que vous pouvez rejouer en appuyant sur « enter ». Lorsque le canvas de pause et le canvas de gagner sont activé, le temps est arrêté donc ni le joueur ni les ennemis ne peuvent se déplacer.
* Lorsque le joueur ramasse l’objectif sa vitesse est diminuer.
* J’ai utilisé des « listeners » pour l’affichage du score et l’affichage des points de vie.