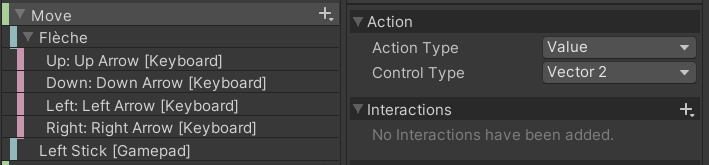
Déplacement du personnage :

Pour le déplacement du personnage, j’ai utilisé le nouvel input system en récupérant la direction donnée par les des inputs enclenchés, qu’ils soient à la manette ou clavier, auquel j’ai rajouté une vitesse. Le déplacement se fait à l’aide d’un Rigibody.



Les IA :

Le joueur peut rencontrer 4 IA différentes durant sa progression dans le donjon :

|  |  |
| --- | --- |
| Un slime : Ce monstre détecte votre position lorsque vous arrivez dans la salle qu’il occupe, il va alors vous suivre jusqu’à ce qu’il meure, tout en vous attaquant lorsqu’il est à portée. |  |
| Un Roi-slime : Celui-ci a les mêmes propriétés que le slime normal à la différence qu’il est 5x plus gros et qu’il créé 5 slimes autour de lui toutes les 20 secondes grâce à des spawners posés autour de lui. |  |
| Un gobelin : Le gobelin suit un trajet entre deux waypoints placés dans une liste.  Il possède également un deuxième collider assez grand de manière à changer de déplacement si vous passez dedans, à ce moment-là, comme les autres mobs, une variable booléenne deviendra vraie et il vous suivra pour vous tuer jusqu’à ce que mort s’en suive. |  |
| Une araignée géante : Ce mob se déplace de manière totalement aléatoire dans le jeu en changeant de vecteur de direction toute les 2s.  Toutes les 10s elle pose également une toile au sol par l’intermédiaire de l’outil Instantiate.  Ce mob est inoffensif du moment que vous ne touchez pas ses toiles, si cela arrive, une variable bool passe en true et l’araignée change de mode de déplacement pour vous suivre très rapidement et vous infliger des dégâts. |  |

Objet :

Les objets que j’ai faits sont les 3 potions de soins, vitesse et boost ainsi que la clé et la porte.

Les potions récupères les variables \_degats, \_speed et \_life misent en static pour fonctionner à l’aide de variable booléennes.

La potion de soins rend des points de vie au joueur.

La potion de vitesse est censée rendre le joueur 2x plus rapide pendant 30s mais ça dure jusqu’à l’infini (je ne sais pas pourquoi car le timer se reboot pourtant).

La potion de boost est censée rendre le joueur 2x plus puissant pendant 30s également mais elle ne fonctionne pas.

La clé que l’on ramasse se stock dans un nouveau slot de l’inventaire qui disparait lorsqu’on utilise la clé pour ouvrir une porte.

L’objet qui contient la porte a deux sprites pour que si la porte se fait ouvrir, le sprite correspondant s’active.

Interaction :

Le joueur peut interagir avec les objets à l’aide une variable booléenne qui devient true quand il touche aux inputs configurés dans l’input system. Cette variable booléenne créée alors un overlap qui indique quels objets sont dans la zone d’influence de l’overlap.

Ensuite, des « if » avec des demandes de tag précisent avec quel objet le joueur a interagit.

Génération Procédurale :

J’ai placé un peu partout dans la scène des spawners avec des colliders dans les 4 directions possibles d’arrivé du joueur.

Ces colliders vérifient s’ils sont entrés en contact avec le joueur.  
Si l’un d’entre eux entre en contact, alors une des quatre variables booléennes pour la direction d’où vient le joueur se met en true.

Ensuite cette variable active une unique fonction qui va chercher une salle dans la liste des salles possibles pour cette direction, avant de la faire apparaître sur l’objet portant le collider touché.

Avec les Debug.Log, le système indique qu’il fonctionne. Cependant les visuels ne se placent pas comme prévu.