**TRAVAIL PRATIQUE # 1**

**(Premier Jeu)**

**Cibles d’apprentissage :**

* Maîtriser la base de la gestion des assets dans Unity 3D;
* Importation d’assets à partir de l’asset store;
* Scriptage de base avec c#;
* Utilisation d’une feuille de Sprites;
* Animation d’un personnage à l’aide d’un animator;
* Maîtrise des composants physiques 2D de base : RigidBody et Collider;
* Programmation de l’interaction avec le joueur;
* Programmation de l’interface utilisateur;
* Utilisation de composants physiques 2D;
* Gestion des collisions entre les différents GameObjects d’un jeu;
* Destruction et instanciation des GameObjects d’un jeu;

**Contexte de réalisation :**

* Le travail est individuel.

**Critères d’évaluation :**

* **Pondération :** 30% de la note finale
* **Date de présentation :** Vendredi, le 16 septembre 2022
* **Date de remise :** Mercredi, le 26 octobre 2022
* **Durée :** 5 semaines

**Jeu à programmer**

Vous devez programmer un jeu de type « platformer ». Vous devez programmer votre propre jeu, c’est-à-dire que vous devez choisir vous-même les assets à y intégrer de sorte que chacun de vos jeux soit unique.

**Votre jeu devra respecter les contraintes suivantes :**

* Lorsque le personnage n’a plus de vie, **le jeu doit être en pause avec un message de « Game Over »**. Un bouton doit permettre au joueur de recommencer la partie.
* À la **fin de la partie**, le jeu entre en pause, un message de **« Victoire »** apparaît et un bouton doit permettre de recommencer la partie.

# À REMETTRE

Vous devez me remettre dans la chute à travaux le répertoire compressé de votre projet.

**À NOTER :**

* Le travail doit être remis au plus tard à 23 :59 et 59 secondes de la journée de la remise. Tout retard entraînera la note 0.

**Bon travail !**