

Un jeu avec Unity

1. Contexte

Ayant eu acquis à tous les projets aux deux premiers trimestres de l'année, je n'ai pas d'obligation de remédier à un projet. Dans le but d'apprendre le moteur Unity et de développer mes capacités en C#, je réaliserais un projet.

2. Livrable

Au rendu du travail, devra être rendu : Un rapport, un journal de travail et un jeu comprenant toutes les fonctionnalités présente dans la rubrique fonctionnalités.

3. Description du projet

Le projet sera un jeu en graphismes 2D dans Unity. Le but serait de faire un RTS (Real Time Strategy), donc un jeu où l'on gère des unités sur une carte, qui serait entièrement réalisé par moi.

4. Fonctionnalités

Les fonctionnalités souhaitées au moment du rendu du projet seraient :

La possibilité de sélectionner des unités sur une carte, les faire se déplacer en cliquant sur un point sur la carte, faire que, lors de leur déplacement, les unités aient un pass-finding cohérent et fonctionnel.

Il y aurait un système de bâtiment, la possibilité d'en poser en échange d'une ressource et les bâtiments pourraient produire des unités.

5. Objectifs

L'objectif du projet serait de concevoir une sorte de prototype de jeu. Le but n'est pas d'avoir un jeu complet et fonctionnel, mais simplement un début de projet, un prototype.

6. Si le temps le permet

Voici une liste des choses que j'aimerais rajouter dans le jeu, si le temps le permet :

Faire que les unités puissent s'attaquer, un mode multijoueur, différents types d'unités, différents types de bâtiments.