

Contrôle Qualité.

description:

Le but du jeu est de voir si l'objet qu'on nous présentera est le même que l'original sans défaut, un system de quota journalier nous indiquerons combien il y aura d'objet avant la fin de la journée, nous gagnons des point si l'objet est le même et nous en perdons si ce n'est pas le cas, c'est point nous pourront acheter des objet qui nous aiderons durant le jeu, si les point du joueur passe en négative jusqu'à la fin de la du quota journalier le joueur perdra.

4 scènes :

1 - Menu:

un bouton quitter.

un bouton start.

2- Le jeu :

contrôle clavier pour jouer.

une image d'un objet.

un bouton magasin pour naviguer a une autre scène.

un text pour le score.

un bouton option pour quitter (optionnel).

3- Magasin :

Plusieurs bouton image pour acheter des amélioration.

un text ayant le nom des objet.

Un bouton pour naviguer a une autre scène.

4 - Un écran de fin du jeu:

un bouton quitter.

un bouton refaire.

évènement Aléatoire:

On nous présentera un objet dont on devra deviner si l'objet est conforme a l'image et sans défaut indéfiniment.

L'objet conforme sera aléatoire.

Prefabs :

Les Objet Aléatoire Seront Des Préfabriquer de l'objet Conforme mais modifier en script unity pour le rendre aléatoire.