**DOCUMENTATION ENI :**

**Structure du projet :**

**Animations : Contient les animations du jeu (Drone, Bras robot, jambe robot…)**

**DownloadedAssets : Contient les assets téléchargés pour le jeu**

**→ EasySave2 : Asset de sauvegarde**

**→ KY\_Effects : 1 Effet Utilisé dans la scene PieceRobot**

**→ Fichiers compilés de Easy Save 2**

**→ Unity Sample – UI : Utilisé dans le scène de menu et de login**

**Images : Contient les images utilisés pour le jeu**

**→ Management : Images du mini jeu management**

**→ Labyrinthe : Images du mini jeu labyrinthe**

**Prefabs : Contient les objets préfabriqués utilisés pour le jeu**

**Ressources : Contient les ressources chargées dynamiquement lors du jeu**

**→ Managements/Avatars : Images des avatars pour le mini jeu 2**

**Scenes : Contient les scenes du jeu**

**→ Menu : Scene du menu**

**→ Ressources : Polices pour le chat**

**Scripts : Contient les scripts du jeu**

* **Connexion = Scripts de connexion**
* **Chat = Script du chat**
* **Labyrinthe = Script du mini jeu 1**
* **Management = Script du mini jeu 2**
* **Menu = Scripts du menu**
* **PieceRobot = Script de la scène PieceRobot**
* **SaveSystem = Scripts du système de sauvegarde**
* **Utility = Scripts utilitaires, contient aussi les scripts définissant un log**

**Configuration du projet :**

**ConnexionController.cs, ligne 17 : URL indiquant le serveur sur lequel le jeu va se connecter**

**SaveManager.cs ligne 35 : URL indiquant le serveur sur lequel le système de sauvegarde va se connecter**

**Version d’Unity pour ce projet : Unity 5.3.3f1**