

Jour 1 - Découverte du moteur Unity

Tout au long de cette journée, vous allez découvrir les bases nécessaires au développement sur Unity.

Tout au long de cette journée, vous devrez effectuer les exercices dans l'ordre et dans un seul projet Unity.

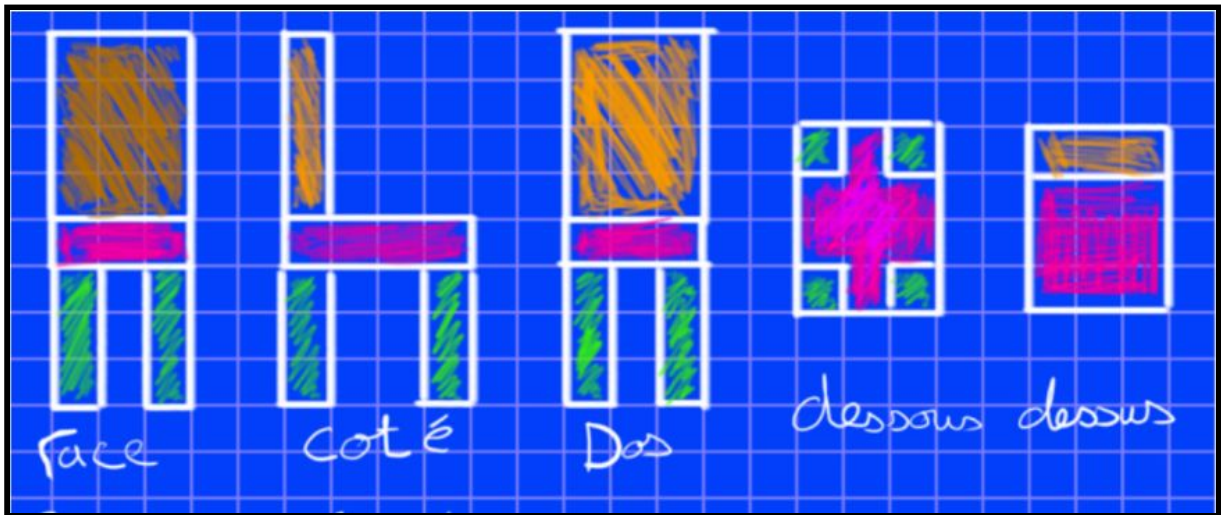
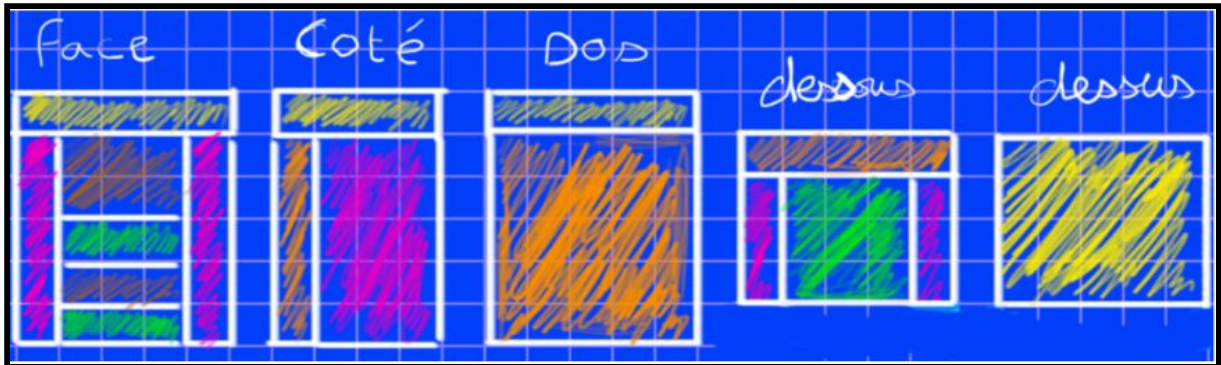
Modélisation

Unity étant composé de plusieurs parties (un moteur physique, de rendu, un ECS) il est en premier lieux nécessaire de comprendre l'interface avec laquelle vous devrez le plus interagir.

Créez un cube. Il va vous servir de base pour la première étape de familiarisation avec Unity : la modélisation.

Modifiez les dimensions de votre cube pour le rendre 10 fois plus petit. Vous devrez être en mesure d'utiliser ce modèle réduit plus tard à de nombreuses reprises, trouvez donc un moyen de rendre cela possible.

Votre troisième tâche est de modéliser (enfin !) deux meubles. Voici les schémas correspondants à l'**etajaren** ainsi que l'**assoiren**.



IKEO War

Passons à présent à l'étape de programmation.

Les scripts que vous écrirez tout au long de cette piscine utilisent le langage C#.

Un conseil : la documentation officielle de Unity est très utile.

Commençons simple : vous devez afficher 'start' lorsque vous lancez votre jeu et 'update' à chaque nouvelle frame dans la console de debug. Profitez-en dès à présent pour vous renseigner sur les étapes de la pipeline de rendu du moteur.

Maintenant lors de chaque input du joueur (par exemple la touche espace) vous devrez faire apparaître un assoirien et un etajaren à des positions aléatoires comprises entre [0 > x > 10; 0 > y > 10; 0 > z > 10].

Ajoutez un sol à votre scène et ajoutez de la gravité pour faire tomber vos meubles lorsqu'ils apparaissent.

Lorsque le joueur clique sur un des meubles avec sa souris, il doit disparaître. Si vous enlevez le sol, faites en sorte que vos objets précédemment instanciés soient bien supprimés et ne fassent pas saturer votre moteur.

Bonus

Lorsque vous aurez terminé, appelez un encadrant qui viendra vérifier votre travail. Si tout est bon, vous pourrez vous atteler à faire ces bonus :

- Déplacez votre caméra, à la manière d'un travelling horizontal, lorsque vous appuyez sur les flèches directionnelles de votre clavier.
- Ajoutez des effets visuels de post-processing de votre choix.

- Implémentez un multijoueur basique ou vous pouvez voir d'autres joueurs à l'emplacement de leurs caméras.