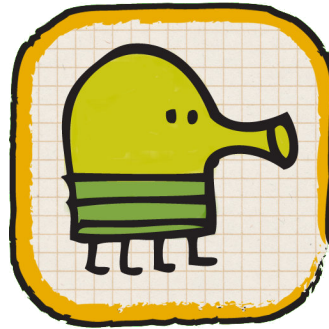


Test introduction à Unity

Objectif

Reproduire un jeu simple, **Doodle Jump**




Description

Il y a plein de versions différentes de ce jeu, mais vous pouvez vous baser sur la vidéo d'exemple d'un extrait du jeu, ou bien avec la version jouable en ligne (cf ci-dessous)

Vous avez à votre disposition des images et sons provenant du jeu.

Liens :

- Doodle Jump en ligne : <https://poki.com/fr/g/sauter+vers+le+haut/doodle+jump>
- Vidéo d'exemple :  Doodle Jump Full Gameplay Walkthrough
- Images et sons / Ressources : [Doodle Jump](#)

Le jeu devra comporter :

- **Un menu principal**, avec un bouton "Jouer", et un bouton "Quitter"
- **une boucle complète du jeu** (c'est-à-dire, du menu, puis le jeu en lui-même, et le retour au menu quand on perd).
- Un **score** atteint par le joueur, visible tout le temps, et à la fin du jeu
- Un **personnage jouable** avec :
 - des animations : **une animation idle** (quand il ne se passe rien), de quand il **saute** (il plie ses petites jambes), et de quand il **tire** à la verticale (pas besoin de la version quand il tire en diagonale).
 - des **déplacements horizontaux** contrôlables avec les touches "flèche de gauche" et "flèche de droite"
 - des **sauts** dès qu'il touche une plateforme, ou un ennemi par dessus.
 - une **téléportation** quand il sort de la zone de jeu horizontalement, pour réapparaître de l'autre côté de l'écran

- qui déclenche **la fin du jeu si il sort de la zone de jeu par le bas**
- (*Optionnel*) la possibilité de **tirer** au dessus de soi pour détruire des ennemis en appuyant sur la “flèche du haut” ou espace
- Une **caméra qui ne peut que monter**
- Des plateformes qui apparaissent quand le joueur monte :
 - Des **plateformes vertes**, fixes
 - Des **plateformes bleues**, qui bougent de manière horizontale sur tout l’écran
 - Des **plateformes marron**, qui se cassent quand le personnage-joueur les touche
- Des obstacles :
 - des **trous noirs** qui déclenchent la fin du jeu si le joueur les touche
 - des **ennemis** qui déclenchent aussi la fin du jeu si le joueur les touche.
(*Optionnel*) le joueur peut tirer dessus ou tomber dessus pour s’en débarrasser
- D’objets bonus qui aident à monter :
 - des **ressorts** qui font sauter beaucoup plus haut le joueur s’il tombe dessus
 - (*Optionnel*) des **hélico-chapeaux** qui l’aident à monter, puis disparaît
 - (*Optionnel*) des **jet-packs**, qui font comme les hélico-chapeaux, mais en plus fort

Rendu

Les critères de notation sont basés sur **la qualité de l’expérience de jeu**. Je préfère recevoir un projet avec moins de fonctionnalités, mais qui fonctionne bien, qu’un projet avec beaucoup de fonctionnalités qui ne sont pas finies.

Ce projet est à faire par **groupe de 2 à 3 personnes**.
 Vous ferez votre jeu avec la version de **Unity 2020.3.19f1**.
 Il sera jouable sur **PC**.

Pour le rendu, il faudra me rendre sur Moodle :

- **Votre projet Unity en entier**
- **Une build de votre jeu pour Windows**
- **Un bloc-note contenant les noms des différentes personnes de votre équipe, ainsi que vos commentaires si vous en avez**

Comme vous allez travailler en équipe, je vous conseille d’utiliser **Git**.

Vous pouvez me contacter par mail avec nathanbardin.pro@gmail.com

Bonne chance !