The Lapinou

**Séance 1 (21/11/2013) :**

Recherche d'une idée de jeu. Des propositions ont été faite par Romain et Alexandre. Toutefois après de longues hésitations nous ne sommes pas parvenus à nous mettre d'accord ou même trouver une idée de jeu réalisable.

Nous voulions réaliser l'un des scripts proposés, par exemple la création d'un système jour/nuit avec éventuellement des saisons. Toutefois après 1h de réflexion sur le sujet, cette option n'était pas viable. Nous ne pouvions pas véritablement nous répartir des tâches sur le sujet. De plus Romain s'orientant vers la modélisation au S4 ne pouvait que peu participer au projet.

**Séance 2 (29/11/2013) :**

L'idée du jeu a enfin été trouvé.

On contrôle un lapin. Le jeu est en 2D mais avec une caméra légèrement inclinée pour montrer un effet 3D (2,5D).

C'est un jeu de plateforme avec plusieurs niveaux.

Principe:

Le joueur doit trouver toute les clés pour ouvrir une porte qui est la sortie vers le niveau suivant.

Il devra éviter des ennemis ou obstacles. Parmi les ennemis se trouvent un serpent, un renard.

Le joueur doit utiliser des échelles ou téléporteurs pour récupérer les clés. Les ennemis ne peuvent pas tous monter les échelles.

**Séance 3 (06/12/2013) :**

Romain Seyer: Modelisation du lapin, d’une carotte et d’une clef

Alexandre Rabérin :

Je me suis occuper de créer un script PlayerControlleur. Ce script permet au joueur de se déplacer selon les contraintes suivantes :

Le joueur ne peut aller que de gauche à droite (sans saut). S'il est en face d'une échelle il peut l'escalader. Si le joueur à sa réserve d'énergie non vide il peut l'utiliser pour voler dans le niveau.

**Séance 4 (09/12/2013) :**

Romain Seyer: Modelisation d’un renard.

Volodia Mandaud:

Alexandre Rabérin :

Le script du PlayerControlleur permet maintenant au joueur de ramasser des objets. Parmi ces objets il y a des clés (pour terminer le niveau), des carottes (pour remonter sa vie), des piles d'énergie (pour remonter son énergie).

J'ai ajouter un script permettant de gérer les contraintes du niveau en cours à savoir le nombre de clés requis pour le compléter.

J'ai aussi implémenté un script permettant au joueur d'utiliser des téléporteurs dans le niveau.