# Plans pour TP certificatifs

## Main menu #1

1. Placement des éléments dans les différents menus.
2. Établir la navigation des menus.

## Level\_01 # 2

1. Placement d’un plancher et une cabane.
2. Création et placement du personnage principal.
3. Établir un menu de pause sur le click de « esc » + établir la navigation.

## Gestion du fps et du mouvement #3

1. Ajout de la camera sur le personnage principal + mouvement de la caméra.
2. Ajout du mouvement WASD du personnage.

## Gestion tir du pistolet #4

1. Ajout du model d’un pistolet + réticule HUB.
2. Ajoute du pistolet au personage.
3. Ajout du prefab de l’ennemi.
4. Ajout de la vie à l’ennemi.
5. Ajout tir du pistolet.
6. Ajout du dps du pistolet.
7. Ajout de la perte de vie de l’ennemi + mort de l’ennemi (quand on tir dessus).

## Gestion de l’ennemi contre le personnage #5

1. Ajout de la zone de détection passive pour l’ennemi.
2. Ajout de la détection quand le personnage rentre dans la zone.
3. Ajout de la vérification de si l’ennemi voit le personnage.
4. Ajout de la vie du personnage.
5. Ajout du la vie dans le HUD.
6. Ajout tir de l’ennemi + quand il peut.
7. Ajout de la perte de vie du personnage + quand il doit les perdre.
8. Ajout de la gestion de la barre de vie dans le HUD.
9. Ajout de la mort du personnage donc déclencher une fin de jeux.
10. Ajout de la zone de détection alerte pour un autre ennemi.
11. S’assurer que la mort du personnage est toujours fonctionnelle.

## Gestion des items de progression pour la victoire. #6

1. Création de prefab de dossiers et d’une clé + les placer sur le terrain de jeu.
2. Création d’un inventaire pour le personnage.
3. Ajout de mécanique de pick up d’objet qui a le droit d’être picked up.
4. Ajout visuelle qui indique que le personnage a ramassé les objets (HUD).
5. Ajout de l’interdiction de gagner si on n’a pas les trois items.
6. Création de la porte de sortie.
7. Ajout de victoire quand le personnage a les trois items et passe la porte de sortie.

## Gestion de point de vie de l’ennemi #7

1. Ajout des différents membres à l’ennemi (tête, corps, bras/jambe).
2. Ajout des interactions de perte de vie au contact(tir) des différents membres.
3. S’assurer que l’ennemi meure correctement avec l’implémentation des membres.

## Gestion de la grenade #8

1. Ajout du prefab de la grenade + placer sur le sol.
2. Ajout du fait que la grenade est un objet qui peut être picked up.
3. Ajout visuelle qui indique que le personnage a une grenade disponible HUD.
4. Ajout de la mécanique de lancer la grenade avec « g ».
5. Ajout de la collision de la grenade.
6. Ajout effet particule pour indiquer visuellement l’impact.
7. Ajout des dps de la grenade.
8. Ajout de la perte de vie d’un ennemi quand il est touché par la grenade.

## Gestion de patrouille #9

1. Créer la surface navigable.
2. Ajout d’une zone de patrouille.
3. Ajout de cette zone à un ennemi et lui la faire parcourir.

Mentionner que pour que l’ennemi face du dégât il soit arrêté devant le Player

## Gestion de placement des objets sur la scène #10

1. Ajout de prefabs des cabanes.
2. Ajout de 3 autres zones de patrouille.
3. Replacement (stratégique) des documents et de la clé.
4. Placement des ennemis sur le terrain de jeu.
5. Ajout des rôles pour chacun.

## Gestion des nouvelles armes # 11

1. Ajout de prefab de AR et SMG.
2. Leurs implémenter la même fonctionnalité du pistolet + faire qu’ils peuvent entre picked up.
3. Ajuster le dps des deux armes.
4. Ajout de fonctionnalité de changer d’arme avec click de « e » et « q » et avec la souris.
5. S’assurer que les ennemis meurent avec le nouveau dps des armes.

## Gestion des munitions # 12

1. Ajout du nombre total de munitions que le personnage peut avoir.
2. Ajout de combien de munitions à chaque arme.
3. Ajout de la mécanique de perte de balle quand on tir.
4. Ajout de la réaction de recharge quand il n’y a plus de balle dans le chargeur.
5. Ajout de la mécanique de recharge quand on clique sur « r ».
6. Ajout dans le HUD, le visuel qui permets de distinguer l’arme (nombre de balle de chaque arme).
7. Ajout dans le HUD, le visuel du fait de perdre des balles quand on tir.

Mentionner la façon de recherger quand on n’a plus de balle

## Gestion des drops des ennemis # 13

1. Ajout de prefab de boite de munition.
2. Ajout du fait qu’il peut être picked up.
3. Ajout du fait que la boite donne des munitions quand on la prend.
4. Ajout de « LOOT » à un ennemi (ce qu’il drop quand il meure).
5. Ajout de la tombé du loot quand on tue un ennemi.

### Gestion du temps (je ne savais pas où le mettre)

1. Ajout du temps écoulé dans le jeu (HUD).

## Gestion de difficulté #14

1. Impacter le jeu lorsqu’on choisit difficile.

## Gestion des sons # 15

1. Ajout de music dans le menu principal.
2. Ajout de music dans la scène de jeu.
3. Ajout des sons liés aux tirs des armes.
4. Ajout des sons liés aux rechargements et au changement d’arme.
5. Ajout des sons liés aux morts.
6. Ajout des sons liés aux objets à prendre
7. Ajout du son d’explosions.

## Gestion des particules #16

1. Ajout des particules liés aux tirs des armes.
2. Ajout des particules liés impacts des tirs.

## Gestion de la cadence de tir des deux autres armes #17

1. Changer le mode de tire du AR. (les deux tiraient comme le pistolet jusqu’à ici)
2. Changer le mode de tire de la SMG.

## Gestion des animations dans le menu principal #18

1. Ajout des animations au lancement du jeu et lors des navigations dans le menu principal.