TP01 – **À faire**

| **TÂche :  Visuel : ScÈne Accueil** | **ÉCHÉANCE** | **Fait** |
| --- | --- | --- |
| * Nom du jeu en français | **Semaine 6** | x |
| * Interface en lien avec le projet | **Semaine 6** | x |
| * Votre nom et prénom | **Semaine 6** | x |
| * Le nom du cours | **Semaine 6** | x |
| * L'année de réalisation | **Semaine 6** | x |
| * Un bouton pour débuter le jeu | **Semaine 6** | x |

| **TÂche : InteractivitE Accueil** | **ÉCHÉANCE** | **Fait** |
| --- | --- | --- |
| * Changement de scène | **Semaine 6** | x |

| **TÂche : VISUEL : Jeu** | **ÉCHÉANCE** | **Fait** |
| --- | --- | --- |
| * Ratio Écran à 16 : 9 | **Semaine 6** | x |
| * Installer Probuilder dans le engine | **Semaine 6** | x |
| * Importer assets fournie par le prof | **Semaine 6** | x |
| * Créer personnage en capsule | Semaine 7 | x |
| * Concevoir Base Spatiale | Semaine 7 | x |
| * Panneau de contrôle | Semaine 7 | x |
| * Concevoir 2 objets animés et mobiles | Semaine 7 | x |

| **TÂche : InteractivitÉ Jeu** | **ÉCHÉANCE** | **Fait** |
| --- | --- | --- |
| * Attacher la caméra au joueur | **Semaine 8** | x |
| * Le personnage soit capable de sauter, courir et marcher | **Semaine 8** | x |
| * Préparer deux missions (1. Avoir accès à base 2. Accès au panneau de controle) | **Semaine 8** | x |
| * Changement de scène 5 secondes après avoir touché le panneau de contrôle | **Semaine 8** | x |
| * Positionner aléatoirement les objets animés | **Semaine 8** | x |

| **TÂche :  Visuel : ScÈne Deux** | **ÉCHÉANCE** | **Fait** |
| --- | --- | --- |
| * Maison | Semaine 7 | x |
| * Faire un panneau avec notre nom dessus | Semaine 7 | x |

|  |  |
| --- | --- |
| **Septembre 2022** |  |
|  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|  |  |  |  | **15** | **16** | **17** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **18** | **19** | **20** | **21** |  | **23** | **24** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **25** | **26** | **27** | **28** |  | **30** |  |
|  |  |  |  |  |  |  |