

Le HUD est une interface présente tout le temps à l'écran, et permettant d'afficher les informations relatives au joueur et à l'avancement de la partie directement en jeu. Ce dernier a donc pour obligation d'être complet (au moins : informations sur la cible, points, temps de jeu restant) et assez discret, pour ne pas avoir l'impression de jouer à travers un hublot. C'est pourquoi nous avons décidé de mettre les éléments dans les coins le plus possible, afin de ne pas déranger les joueurs. Les informations fournies par le HUD n'étant pas utiles au stade actuel du jeu (encore assez expérimental), j'ai décidé de me focaliser sur la carte et sur la manipulation générale des scripts Unity avant de le commencer, et ce dernier n'est donc pas encore implémenté dans les builds de la première soutenance.