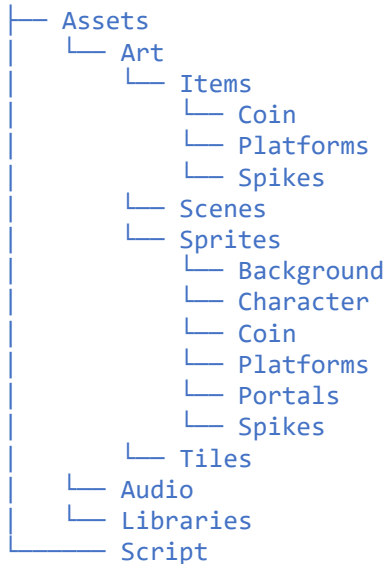


# Documentation

## Architecture :



L'architecture est la précédente, avec chaque partie décomposée de la manière précédente.

Chaque session possède ses fichiers de la façon suivante :

- **Art :** Tout ce qui touche au design, visuel du jeu
  - o **Items :** Prefabs de tout le visuel qui a subi des modifications en jeu
  - o **Scenes :** Scene et Niveaux
  - o **Sprites :** Sprites de chaque élément visuel
  - o **Tiles :** Toutes les tiles des 2 Tilemaps
- **Audio :** Toutes les sons et musiques du jeu
- **Libraries :** Les librairies internes qui sont nécessaires, à savoir TextMeshPro ici
- **Script :** Tous les scripts du jeu

## Code :

- **CoinUpdate.cs :**
  - Update du texte qui s'affiche à l'écran, représentant le nombre de coins
- **CollectibleCoin.cs :**
  - Ajoute 1 au score du Coin du joueur et détruit le collectible
- **FollowPlayer.cs :**
  - Suivi du joueur avec un décalage, script fait pour la Main Camera
- **PauseMenu.cs :**
  - Pause le jeu ou le Resume, tout dépend de ce qui est voulu par le joueur.
  - Note : Pour mettre le jeu en Pause, la touche par défaut est « P »
- **PlayerController.cs :**
  - Contrôler des fonctionnalités du joueur
  - Voir les commentaires du code pour avoir les détails
- **Portals.cs :**
  - Permet le passage du mode Ship au mode Cube
- **ProgressionBar.cs :**
  - Met à jour la ProgressBar en fonction de là où est le joueur par rapport à là où est le Flag, la pièce de Victoire.
- **Respawn.cs :**
  - Relance le niveau après avoir touché un spike
- **VictoryFlag.cs :**
  - Permet d'afficher l'UI de Victoire
- **VictoryMenu.cs :**
  - Restart ou Quit le jeu, en fonction de ce que le joueur veut faire.

## Contrôles :

- Jump : **Espace**
- Gravité vers le haut : **Flèche Haut**
- Gravité vers le bas : **Flèche Bas**
- Pause : **P**

## Liens :

- Github : [Lien Github](#)
- HacknPlan : [Lien HacknPlan](#)