

Fish

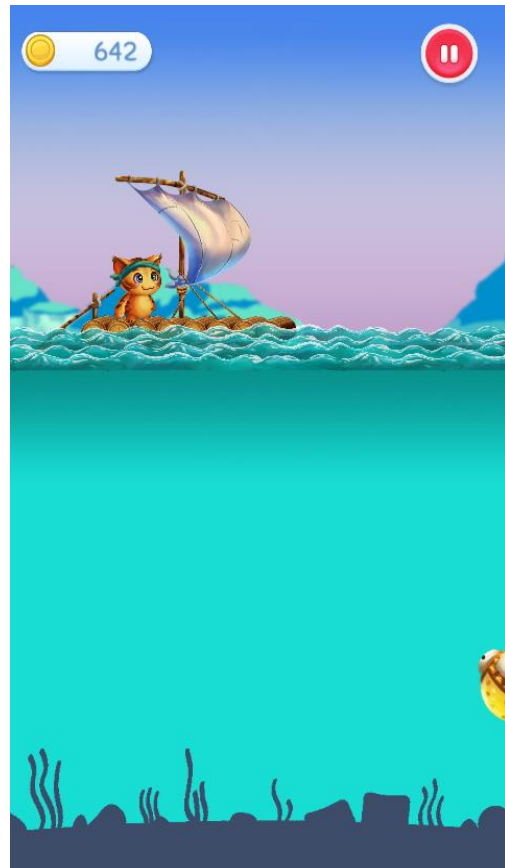
Project Unity

Réaliser en C#

En cours

Dans le cadre de mon stage pour Mirum Studio, j'ai eu le défi de faire un jeu mobile sur Unity. Ce jeu consiste à lancer des poissons dans le radeau pour accumuler des points.

Sur ce projet, j'ai travaillé à la réalisation de la gestion du UI, soit l'apparition des « panels » et des scores dans le jeu, mais aussi de la gestion des boutons. J'ai aussi participé à la sauvegarde des scores et à la gestion des poissons comme leurs apparitions et leurs types. La phase de debug a aussi fait partie de mes tâches dans ce projet.



CircleLider

Projet Unity

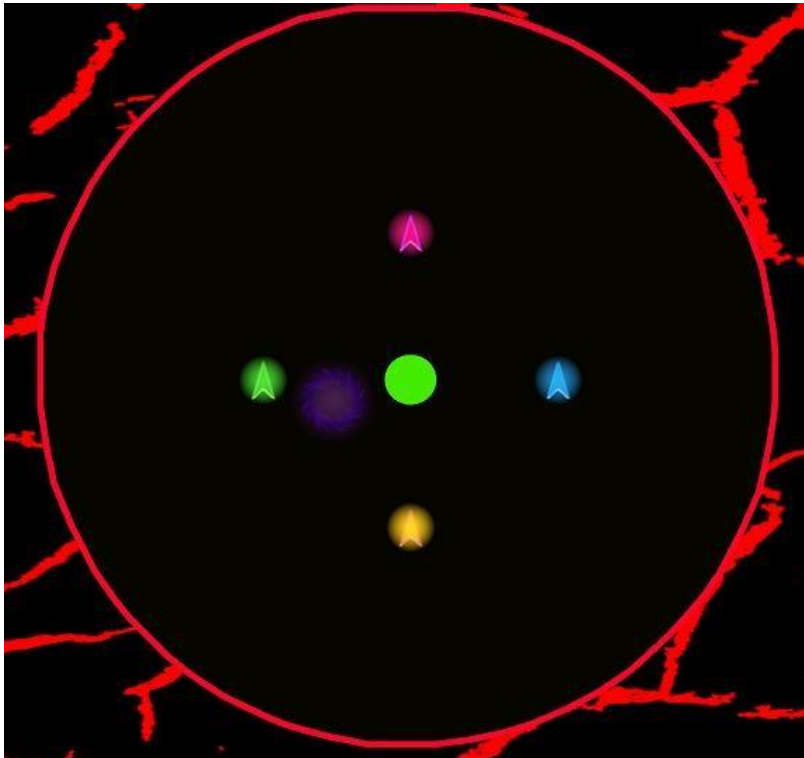
Réalisés en C#

Portée sur arcade(multijoueur)

Environ 48h

Votre vaisseau est porté dans une arène inconnue. Trois autres vous on rejoint et un combat à mort se prépare. Combattez pour contrôler le centre de la zone en chargeant sur vos adversaires, mais attention à ne pas sortir de la zone et aux trous noirs qui apparaissent.

Ce projet fut créé en équipe de quatre dans le cadre du pixel challenge de Québec en 2017. Pour ce travail, j'ai principalement eu un rôle de gestion de l'équipe, de rassembler tous les morceaux de mon équipe et de les adapter pour qu'ils fonctionnent tous ensemble. J'ai aussi eu un rôle clé dans la création du niveau et sur la gestion des évènements.



Fairy Path

Project unreal

Réalisés en Blue print

Environ 100 h

Jeu se passant dans un univers fantastique où vous devez sauver votre monde de monstres en or, puissants et de poulets. Vous devrez utiliser toutes vos connaissances en « Beat them up » pour combattre et gagner la partie.

Ce projet fut réalisé sur Unreal 4 comme projet de deuxième session et début de troisième session. Nous avions le choix entre Unreal 4 et Unity. J'ai choisi Unreal, car nous n'avions aucun autre projet avec et j'avais comme désir d'étendre mes connaissances sur cet engin.

Pour ce travail, j'ai eu à créer des pièges qui devaient affecter uniquement mon personnage et non mes ennemis, une base en IA, car mes monstres devaient attaquer mon personnage et une gestion de la caméra.



Astéroïde

Projet Android Studio

Réaliser en java

Environ 16h

Votre rôle est de les détruire à l'aide de lasers, des astéroïdes, avant que ceux-ci ne touchent la terre.

Pour ce projet, mon rôle a été la création complète du projet sauf le tactile qui nous était fourni par le professeur. Tout ceci consistait en la gestion d'une barre de vie, d'un score qui était basé sur le nombre de côté de l'astéroïde détruit. De la gestion de l'astéroïde, soit son apparition, sa destination, son dégât et plus. Et aussi du laser qui détruisait les projectiles.

