Jean Fritz Vel Junior

Steven Medeiros Melo

Moteur de jeu II

Projet Final

Jeu de survie

Travail présenté à Mr. Jean Philippe Provost

Collège LaSalle

19/04/2022

Table des matières

[INTRODUCTION 3](#_Toc97840858)

[Présentation de la démo 3](#_Toc97840859)

[Présentation du projet final 3](#_Toc97840860)

[Développement 3](#_Toc97840861)

[Description des fonctionnalités utilisés 3](#_Toc97840862)

[BIBLIOGRAPHIE 3](#_Toc97840863)

# INTRODUCTION

# Présentation de la démo

# Présentation du projet final

Nous avons créé un jeu où le personnage principale risque sa vie. Il doit trouver une façon rapide de quitter l’endroit parce qu’il est infecté de zombie.

# Développement

# Description des fonctionnalités utilisés

Le jeu se joue avec clavier souris avec les touches WASD pour bouger le personnage, clique droite pour viser et clique gauche pour tirer, la mollette de la souris pour faires les changements d’arme à feu. Le joueur peut aussi prendre une arme, de l’armure, des munitions et des kit de premier soin pour l’aider dans sa quête.

# BIBLIOGRAPHIE

Script écrit par Steven Medeiros Melo

RigidBodyFPSController, WeaponManager, Preload, Loading, LoadingManager, Weapon, WeaponScriptableObject, WeaponClassScriptableObject, TempCamLook, RNG, Bullet, M416BulletPool, MuzzleScript, PlayerUIManager, WeaponShoot, WeaponCollect, ArmorCollect, HealthCollect, AmmoCollect, PlayerStatsSO

Script écrit par Jean Fritz Vel Junior

MenueController, EnemieController, PauseMenu, GameManager, AvoidWater, MainStory, End, EnemyHeallth, TimeController

Script écrit par Junior et Steven

ResolutionSetting

Asset utiliser

Mega Wolrd editeur Vladislav Tsurikov [Vladislav Tsurikov (artstation.com)](https://vladislavtsurikov.artstation.com/)

Boat Pack editeur Lukas Bobor [Home | lukasbobor (boborlukas.wixsite.com)](https://boborlukas.wixsite.com/portfolio)

Zombi Editeur PxlTiger [Zombie | 3D Humanoids | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/zombie-30232#publisher)