

# J02-01 – Exercices

## Objectifs

- Découvrir la création d'interfaces graphiques
- Mettre en place plusieurs scènes

## Exercices

### Exercice 1

Créer une scène « Menu » qui va contenir le menu principal du projet

Créer une scène « Game » qui va contenir le gameplay.

Sur la scène Menu, plusieurs boutons à l'écran :

- Jouer
- Crédits
- Quitter

En cliquant sur « Jouer », il faut charger la scène « Game »

En cliquant sur « Crédits », il faut masquer les boutons du menu et afficher un texte à la place. A ce moment-là, un nouveau bouton « Retour » apparaît. Quand on clique dessus, les crédits et ce bouton sont masqués pour réafficher le menu principal.

En cliquant sur « Quitter », cela doit quitter l'application (cette mécanique ne fonctionne qu'en mode build)

Sur la scène « Game », ajouter un Canvas avec un bouton « Pause » quelque part à l'écran. En cliquant dessus, cela fait apparaître un menu en plein écran qui affiche les éléments suivants :

- Un bouton « Reprendre »
- Un bouton « Quitter »

Quand on clique sur le bouton « Reprendre », le menu de pause est fermé et le jeu reprend

Quand on clique sur le bouton « Quitter », il faut charger la scène « Menu ».

### Exercice 2

Télécharger le pack de UI ici : <https://www.kenney.nl/assets/ui-pack-rpg-expansion>

Utiliser ces assets pour ajouter du style à vos éléments d'interface.

### Exercice 3

Vérifier que les éléments de UI s'affichent correctement selon différentes résolutions