

# J03-01 – Exercices

## Objectifs

- Créer et manipuler des Prefabs

## Exercices

### Exercice 1

Créer une sorte de maison avec des primitives. Ajouter quelques couleurs à l'aide de matériaux / textures. Créer un Prefab à partir de cette maison.

Ajouter plusieurs instances de ce Prefab à la scène. Tester le système de surcharge et modification du Prefab pour voir le résultat.

### Exercice 2

Créer une variante de la maison de l'exercice 1. Placer plusieurs instances de cette variante sur la scène. Faites des modifications sur la variante de Prefab et constatez les résultats.

Faites maintenant des modifications sur le Prefab original et constatez les résultats.

### Exercice 3

Reprenre l'exercice de flipper et en faire un mini-jeu complet de type Pachinko.

Informations sur le sujet : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Pachinko>

- Lorsque le joueur appuie sur espace, une bille doit apparaitre en haut du flipper.
- Quand la bille arrive en bas du flipper, elle doit disparaître
- Créer plusieurs zones différentes qui donnent plus ou moins de points au joueur
- Afficher le score à l'écran

Bonus :

- Faire en sorte que le point d'apparition des billes soit aléatoire en haut du flipper
- Modifier le système de score de manière que le score soit le nombre de billes que le joueur possède. A chaque fois que le joueur appuie sur espace, une bille doit être enlevée du score du joueur. Quand on arrive à 0 billes, c'est Game Over