

J03-02 – Exercices

Objectifs

- Manipuler le son
- Manipuler des animations

Exercices

Exercice 1

Modifier le script de détection de cibles avec lancer de rayon pour jouer un son quand le joueur clique sur la souris.

Si le rayon touche une cible valide, jouer un son supplémentaire de « validation ».

Exercice 2

Intégrer une musique de fond sur la scène Game et créer un AudioManager qui permet de séparer les effets sonores de la musique.

Modifier les sources sonores sur la scène pour utiliser correctement les groupes du Mixer.

Exercice 3

Créer un animator qui gère 2 animations sur le personnage :

- Idle
- Walk

Prévoir des transitions entre ces animations avec des conditions et exposer les variables pertinentes pour gérer ces conditions.

Modifier le script de votre contrôleur de personnage pour déplacer le personnage et piloter l'Animator en même temps.