

IFT2103A24_TP3_Equipe21

Description

- Les méthodes d'animation employées pour les agents
- Les méthodes d'animation employées pour l'interface
- La description des effets de particules et de leur contexte d'utilisation
- La description de l'ambiance sonore
- La liste des effets sonores et de leur contexte d'utilisation
- La description de la fonctionnalité optionnelle

Animation des agents

- **Squash and Stretch**: Les agents sont animés avec un effet de squash and stretch pour donner un effet de ressort lorsqu'ils se sautent.
- **Anticipation**: Les agents anticipent leur saut en se baissant avant de sauter.
- **Amortissement**: Les agents amortissent leur saut naturellement après le saut.
- **interpolation linéaire**: Les agents se déplacent de manière linéaire entre deux points. (l'initial et la hauteur du saut)
- Déclenchement de l'animation: Les agents déclenchent leur animation de saut lorsqu'ils sautent (appelle de la command **jump** via l'**Invoker**).

Animation de l'interface

- Le nombre de bouton de l'interface est dynamique en fonction du nombre de materials disponibles.
- Il y a une animation de fade in et fade out lorsqu'on appui sur un bouton.
- La scale du joueur peut être modifié de 0.5 à 2.0 grace au slider.
- Le volume de la musique, des effets sonores et de l'ambiance sonore peut être modifié grace au slider.
- Un son est joué lorsqu'on appui sur le bouton play.

Effets de particules

- **Effet de particules**: Les particules sont utilisées pour simuler un effet de feux (*poussière*) lorsqu'un agent saute.
- Un système de Pooling est utilisé pour réutiliser les particules et les sauvegarder en cache pour éviter de les recréer à chaque fois.

Ambiance sonore

- **Ambiance sonore**: Des musiques d'ambiances sont jouée en boucle pour donner une ambiance relaxante au jeu.
- Des Foleys sont joués aléatoirement.
- Les volumes des musiques et des folleys(ambience) sont ajustables dans le menu.

Effets sonores

- **Effets sonores**: Des effets sonores sont joués lorsqu'un agent saute ou que le boto play est cliqué.

Pour le bouton play, l'effet est choisi mais pour le saut, l'effet est choisi aléatoirement parmi une liste d'effets.

Tout les effets sonores/follow peuvent être activés ou désactivés par le bouton             