

# Description

---

- jeu de tir
- projet solo [Mathilde MERLANGE]
- unity 2019.2.9f1

## Travail effectué

---

- sujet complet (SHOOTER.PDF)
- ajout fond d'écran
- ajout "game over"
- ajout "contrôles tactiles"

## Game over (le plus problématique à faire)

---

- Problème : mettre le jeu en pause à la fin de la partie
  - Tentative : création d'une scène pour la fin du jeu et passage d'une scène à l'autre -> échec
  - Solution : utilisation de "Time.timeScale = 0" pour stopper toutes les animations du jeu.
- 
- Objectif : afficher un message pour indiquer la fin de la partie
  - Problème : comment n'afficher le message qu'à certaines conditions?
  - Tentative : créer un texte caché et ne le réactiver qu'en fin de partie
  - Solution : modifier l'affichage du score par "score + message" avec un message vide pendant le jeu auquel on ajoute le texte à la fin de la partie

## Contrôles tactiles

---

- Délimitation des zones de déplacement aux bords de l'écran
- Assignment d'une direction par bord de l'écran en fonction de l'orientation de celui-ci (portrait ou paysage)

## Création d'un astéroïde

---

- Objectif : ajouter un autre astéroïde si nombreAsteroid<10
- Problème : code ajouté à la fonction Update() -> 50 astéroïdes en 1 seconde
- Solution :
  - déplacement du code dans la fonction "respawn"
  - utilisation de "InvokeRepeating" pour exécuter "respawn" tous les 8/10 secondes

## Tentative

---

- Relancer le jeu après le game over -> échec (probablement dû au Singleton)

# Contrôles

---

- PC
  - ←→↑↓ pour se déplacer
  - "espace" pour tirer
- Android
  - toucher pour tirer
  - toucher et maintenir les cotés de l'écran pour se déplacer

# Tests

---

- ubuntu 18.04 (1920\*1080)
- galaxy a5 2017 (android 8) mode paysage
- galaxy a10 (android 9) mode paysage
- web gl (firefox 71)
- Nécessité de lancer le jeu en mode paysage sur mobile pour pouvoir jouer. En mode portrait l'affichage est cassé

# Bugs

---

- L'affichage du score est toujours "derrière" les éléments du jeu

# PS

---

- Les fins de lignes des scripts sont toutes au format Unix (LF)