

Services et technologies multimédia (D200006)

# **Projet Unity, Serious Game Rapport de la 3ème étape:**

par  
Dany A. DARGHOUTH  
& Cédric PENDVILLE

Mai 2023

# Impressions 2D

## Rapport de la 2ème étape

### Sommaire

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Règles du jeu</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Gameplay</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>But du jeu</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Adapatation de la difficulté</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>Structure du jeu</b>	<b>3</b>
6.1	Scènes . . . . .	3
6.2	GameObjects . . . . .	3
6.3	Scripts . . . . .	3
<b>7</b>	<b>Evaluation du jeu</b>	<b>3</b>

## 1 Introduction

Ce rapport accompagne le rendu de la 3ème étape d

## 2 Règles du jeu

## 3 Gameplay

## 4 But du jeu

## 5 Adaptation de la difficulté

L'adaptation de la difficulté s'effectue de la manière suivante: Le temps que le joueur met à résoudre un niveau est mesuré, et si le temps mis est en dessous d'un certain seuil, le joueur se verra proposé un niveau présentant une nouvelle porte logique, dans le cas contraire, le jeu lui proposera un nouveau niveau n'incluant que la/les portes qu'il connaît déjà. Cette différence influera également sur le score du joueur (le meilleur score étant obtenu en résolvant tous les niveaux "assez" rapidement).

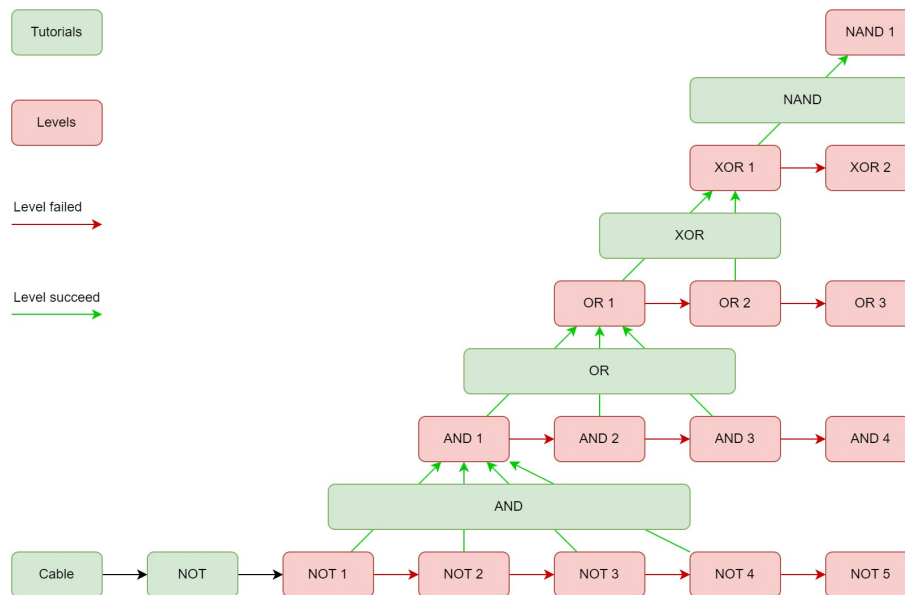


Figure 1: Schéma de la structure des niveaux

## **6 Structure du jeu**

### **6.1 Scènes**

### **6.2 GameObjects**

### **6.3 Scripts**

## **7 Evaluation du jeu**