

FICHE : LANCEMENT "KICKOFF" DU PROJET

IDENTIFIER VOTRE CHOIX DE SUJET

Titre du projet : The winter quest

URL si applicable :

DÉCRIVEZ VOTRE PROJET (2 PARAGRAPHES MINIMUM)

Mon jeu consiste à incarner un pingouin au pôle nord qui souhaite retrouver sa famille parti sans lui. Ce jeu sera créé sur Unity en Csharp avec des assets télécharger sur le site de Unity. On y retrouvera non pas seulement des ennemis mais aussi des parcours de plateformes. Il pourra aussi y avoir des passages sans issues ou peut être des mort obligatoires

Dans ce jeu, notre protagoniste se verra parcourir plusieurs niveau avec des difficultés différentes entre chacun sans pour autant être graduel. Dans ce monde, il y découvrira des ennemis qu'il devra affronter ou esquiver pour continuer l'aventure. Il possèdera des points de vie qui pourront augmenter au fil des niveau s'il trouve des bonus dans des coffres ou alors des malus qu'il lui rendront la suite de l'aventure plus ardue. Selon les situations il pourra perdre ses points de vie face à des ennemis ou pièges disséminer tout au long des niveaux et revenir au début du niveau si défaite.

NOMMEZ 3 COMPÉTITEURS À VOTRE PROJET

qui vous inspireront pour les fonctionnalités (avec les liens)

Nom du compétiteur 1	url 1 super mario bros 3 https://www.nintendo.com/fr-ca/store/products/super-mario-bros-3-3ds/
Nom du compétiteur 2	url 2 rayman origins
Nom du compétiteur 3	url 3 unfair mario https://www.unfair-mario.com/

LISTER LE MATÉRIEL DE CE PROJET

- Unity Hub
- Assets téléchargeables
-

Est-ce tous les éléments matériels nécessaires au projet sont en votre possession ? Sinon, lesquels ?

Oui

Aimeriez-vous que le département vous prête un composant, une pièce ? Si oui laquelle ?

Non

IDENTIFIER DEUX ASPECTS TECHNOLOGIQUES

Aspects : Serveurs, Services, Algorithmes, Web, IoT, etc

Aspect 1 : Unity

Aspect 2 : Csharp

PRÉCISEZ L'APPRENTISSAGE TECHNIQUE QUI SE FERA PENDANT LE PROJET

soyez aussi précis que possible (nom de la technologie, de la librairie, url)

Technologie : Apprentissage de Unity (interfaces, fonctionnalité, intégration des assets) langage Csharp (similitudes avec le java)

URL : Unity: <https://docs.unity.com/>
C#: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>

Quelle utilisation en ferez-vous à l'intérieur du projet ?

J'utiliserai les assets et fonts dans le but de créer l'univers du jeu à savoir les niveaux ainsi que l'arrière-plan mais aussi les personnages (protagoniste et antagoniste).

Unity sera mon moteur de jeu ou j'apprendrai ses fonctionnalité. Mon jeu sera codé en C#

ILLUSTRATION

Si une illustration peut nous aider à mieux comprendre le projet, merci de l'inclure ici.

Remplacer l'image

Vous pouvez inclure plus de matériel directement dans Github.

=> Après avoir rempli cette fiche : veuillez accepter l'assignment GitHub, convertir ce document en pdf et le remettre dans Github directement.