

FICHE : LANCEMENT "KICKOFF" DU PROJET

IDENTIFIER VOTRE CHOIX DE SUJET

Titre du projet : Jeu de tir en 3D en vue première personne

URL si applicable :

DÉCRIVEZ VOTRE PROJET (2 PARAGRAPHES MINIMUM)

Mon projet est de réaliser un jeu de tir en 3D en vue première personne en utilisant Unity.

Il consiste à traverser plusieurs niveaux, de plus en plus difficiles, tout en esquivant les ennemis et en récoltant les différents power ups dispersés dans les niveaux.

Certains ennemis pourront réagir avec le joueur comme l'attaquer, lui barrer la route, etc lorsqu'il s'approche.

Le joueur pourra de défendre en les attaquant avec une des armes trouvées dans le niveau.

NOMMEZ 3 COMPÉTITEURS À VOTRE PROJET

qui vous inspireront pour les fonctionnalités (avec les liens)

| | |
|-------------|---|
| DOOM (1993) | https://store.steampowered.com/app/2280/DOOM_1993/ |
| Ultrakill | https://store.steampowered.com/app/1229490/ULTRAKILL/ |
| Karlson | https://store.steampowered.com/app/1228610/KARLSON/ |

LISTER LE MATÉRIEL DE CE PROJET

- Unity
- un ordinateur portable assez puissant
-

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 ?

Le département m'a prêté un ordinateur portable

IDENTIFIER DEUX ASPECTS TECHNOLOGIQUES

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

Aspect 1 : Algorithmes

Aspect 2 : Intelligence artificielle

PRÉCISEZ L'APPRENTISSAGE TECHNIQUE QUI SE FERA PENDANT LE PROJET

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

Technologie : Unity, C#, assets de la communauté

URL : <https://unity.com/>,
<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>,
<https://assetstore.unity.com/>

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

C'est avec ces technologies que je vais pouvoir réaliser le jeu.

La partie visuelle du site se fera sur Unity et toutes les actions (déplacements, interactions, combat) se feront avec C#.

N'ayant pas d'expérience dans la création d'animations, de textures, et de modèles 3D, je vais utiliser l'asset store de Unity pour récupérer toutes les choses énoncées plus haut.

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.