**TD/TP 3 : Fonctionnalités / Game Play / Equilibrage**

**Scriptables Objects / Manager / Events /**

**Composition des groupes / Objectifs**

## Groupe (2 à 5 étudiants)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Nom | Prénom | A1 / A2 / B1 / B2 |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |

## Ventilations du cahier de charges / Objectifs

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tâche | Etudiant responsable | Objectif Visé ( Must, Should , Could) |
| 1 | Mode Chrono |  |  |
| 2 | Obstacles et actions |  |  |
| 3 | Niveaux de difficulté |  |  |
| 4 | Optimisation LOD |  |  |
| 5 | Changement de caméra |  |  |

Je demande un étudiant responsable/référent par tâche; Cela ne vous empêche pas de travailler ensemble. C'est à vous de gérer votre temps et votre façon de travailler ensemble ou séparément, ce qui vous semble le plus efficace.

L'évaluation ne sera pas individualisée : la note du groupe sera la note de chaque membre du groupe.

Quelque soit votre nombre d'étudiants dans le groupe, il faut **aborder tous les exercices**. En fonction de votre nombre, de votre motivation ou implication ou temps disponible, vous abordez **au minimum le must** de chaque tâche, et au mieux le Could de chaque tâche.

Ne sous-estimez pas le temps nécessaire pour réunir votre travail à la rentrée. Même s'il y a des scènes différentes, vous ne rendrez qu'un seul projet et qu'un seul exécutable.