Objectifs pour la première soutenance :

I Menu principal

1. Scène du menu :

Description : Il s’agit dit d’un simple canvas 2D avec 3 boutons : Reprendre, Nouvelle partie, et Options. Seul le second est actif et lance le niveau de test

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

II Code

1. Stockage de l’état du jeu

Description : Un objet contient toutes les informations sur le jeu (vie, énergie, état du slow motion, des portails, ?). Il peut être accessible n’importe où dans le code facilement.

Détails techniques : Cet objet est un singleton de la classe GameState, accesible depuis n’importe où par « GameState.Instance »

Auteur : Steven

Avancement : Object créé :

Propriétés présentes :

* Portails (ouverts / fermés)
* Slow Motion (On / Off)
* Vitesse universelle

Propriétés à rajouter :

* Vie du joueur
* « Energie » du joueur

1. Déplacement du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Déplacement de la caméra

Description : La caméra est à la première personne. Elle est contrôlée avec la souris en version pc, et avec la tête en version oculus. Elle entraîne un déplacement de la tête.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Placement des portails

Description : Lorsque ???, un shuriken est lancé (animation de lancer) et se transforme en portail gauche ou droit une fois un mur touché, prenant l’orientation adéquate.

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : Le bon portail est bien positionné, utilisant un RayCast. Je dois trouver un moyen d’obtenir le même résultat avec les collisions.

Reste à définir comment est-ce qu’un portail est placé, et le coder.

1. Ouverture des portails

Description : Un portail s’ouvre uniquement si les deux portails sont présents. Une animation est lancée

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : L’ouverture des portails fonctionne, il ne manque plus que l’animation.

1. Système de téléportation

Description : Tout modèle rentrant dans un portail doit ressortir par l’autre portail, avec l’orientation adéquate. Si il est fermé on ne peut pas se téléporter

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : Seul le personnage peut emprunter des portails. La téléportation fonctionne mais l’orientation en sortie n’est pas bonne.

1. Système de vue « miroir » des portails :

Description : Un portail dois afficher « ce que vois » l’autre portail. Si il est fermé il affiche une texture basique.

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : Les portails affichent bien ce qu’ils doivent, mais cela ne donne pas vraiment un effet mirroir. La forme des portails et un shader pourrait aider.

1. Activer / Désactiver le slow motion

Description : Lorsque le joueur appuie sur une touche, le slow motion est activité. Il est désactivé en réappuyant sur le même bouton, ou lorsque la barre « d’énergie » est vide.

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : Le slow motion s’active / désactive en appuyant sur un bouton (temporaire). On doit choisir quel bouton. Le slow motion est infini (pas encore d’énergie).

1. Système de slow motion

Description : Tous les modèles sensibles au slow motion sont ralentis, les autres conservent la même vitesse

Détails techniques : Une variable de vitesse universelle est utilisée par tous les modèles sensibles au slow motion. Elle vaut 1 par défaut, et 1/n pour ralentir la vitesse par n.

Auteur : Steven

Avancement : (Fini)

Chaque fois que la slow motion est activé / désactivé la vitesse est mis à jour.

1. Attaque du joueur

Description : Il lance un shuriken vers ???. Animation de lancer. Lorsqu’un ennemi ou le personnage est touché il perd de la vie. Si un mur est touché, le shuriken tombe puis disparaît après quelques secondes.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Commencement du niveau

Description : Le joueur est placé à l’endroit où il commence le niveau. L’état de jeu est initialisé. Une animation est lancée.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Fin du niveau

Description : Il se déclenche lorsque le joueur atteint la position de fin du niveau. Le niveau suivant est chargé. Une animation est lancée.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Vie du personnage

Description : Il perd de la vie lorsqu’il est touché par une arme. Il en regagne un peu à intervalle de temps régulier lorsqu’il ne subit pas de dégâts.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Vie des ennemis

Description : Ils perdent de la vie lorsqu’ils sont touchés par des armes

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Mort du personnage

Description : Lorsqu’il n’a plus de vie, l’animation de mort est lancé puis le niveau est relancé.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Mort des ennemis

Description : Lorsqu’un ennemi n’a plus de vie, l’animation de mort est lancé puis il est supprimé de la scène.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

III Canvas 2D du jeu

1. Affichage de la vie

Description : L’écran est « plus ou moins rouge » selon la vie du personnage

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : 0

1. Affichage de « l’énergie »

Description : Une barre d’énergie placée ? indique l’énergie restante

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : 0

IV Graphismes

1. Modélisation du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : Victor

Avancement : Le personnage est déjà modélisé, il ne manque plus que les textures.

1. Modélisation d’une tourelle

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : Idris

Avancement : Une première version fonctionnelle est terminée. Le rendu graphique est à améliorer.

1. Modélisation des shurikens du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : Victor

Avancement : Une première version fonctionnelle est terminée. Le rendu graphique est à améliorer.

1. Modélisation des projectiles des tourelles

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : Idris

Avancement : Une première version fonctionnelle est terminée. Le rendu graphique est à améliorer.

V Animations

1. Déplacement du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : Victor

Avancement : Les jambes du personnage bouge.

1. Lancer de shuriken

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : Le shuriken tourne sur lui-même.

1. Mort du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Mort de la tourelle (elle peut mourir au moins ?)

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Commencement du niveau

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Fin du niveau

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : 0

1. Ouverture d’un portail

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : Victor

Avancement : Une première version a été faite, mais ne prends pas en compte la forme du shuriken et la forme du portail.

VI Niveaux

1. Modélisation du niveau test

Description : Ce niveau est assez grand et ne possède pas vraiment de logique. Il contient juste de nombreux éléments graphiques permettant de tester rapidement les différentes fonctionnalités du jeu.

Détails techniques : ?

Auteur : Idris

Avancement : Une première version est réalisée. Le niveau est petit et contient peu d’éléments. Les positions de début et de fin sont à placer.

1. Modélisation du premier niveau

Description : C’est le premier véritable niveau, il possède un véritable gameplay. Ce n’est pas le tout premier niveau du jeu.

Détails techniques : ?

Auteur : Idris

Avancement : 0

VII Intelligence artificielle

1. Ennemis immobiles

Description : Ils attaquent seulement lorsque le joueur est à une certaine distance (maximale) dans leur ligne de vue

Détails techniques : ?

Auteur : Timothée

Avancement : Les ennemis détectent le personnage et lancent des projectiles. Ceux-ci sont inoffensifs et la fréquence et le visée sont à régler.

VIII Audio

Pas d’avancement

IX Site Web

?

X Réseau

Pas d’avancement

XI Préparation de la soutenance

?