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 : ?

I Code

1. Stockage de l’état du jeu

Description : Un object 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 : ?

Avancement : ?

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 : ?

1. Ouverture des portails

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

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

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 : ?

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 : ?

Avancement : ?

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 : ?

Avancement : ?

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 : ?

1. Attaque du joueur

Description : Il lance un shuriken vers ???. Animation de lancer.

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

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 : ?

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 : ?

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 : ?

1. Vie des ennemis

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

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

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 : ?

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 : ?

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 : ?

1. Affichage de « l’énergie »

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

Détails techniques : ?

Auteur : Steven

Avancement : ?

IV Graphismes

1. Modélisation du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Modélisation d’une tourelle

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Modélisation des shurikens du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Modélisation des projectiles des tourelles

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

V Animations

1. Déplacement du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Lancer de shuriken

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Mort du personnage

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Mort de la tourelle

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Commencement du niveau

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Fin du niveau

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Ouverture d’un portail

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

VI Niveaux

1. Modélisation du niveau test

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

1. Modélisation du premier niveau

Description : ?

Détails techniques : ?

Auteur : ?

Avancement : ?

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 : ?

VIII Audio

IX Site Web

?

X Réseau