OLIVIER BELLEROSE  
Jeux 3D  
420-5A4-VI gr. 01

DOCUMENT D’ANALYSE  
Golf

Travail présenté à  
Alexandre Ouellet

Département des Techniques de l’informatique  
Cégep de Victoriaville  
Date de remise (Le 8 novembre 2024)

Table des matiÈres

[I. Description du jeu 3](#_Toc149138715)

[But du jeu 3](#_Toc149138716)

[Genre 3](#_Toc149138717)

[Type de caméra 3](#_Toc149138718)

[Mécaniques principales 3](#_Toc149138719)

[II. Description des contrôles et mécaniques 4](#_Toc149138720)

[Actions du joueur 4](#_Toc149138721)

[Actions du jeu 4](#_Toc149138722)

[Diagramme du jeu 5](#_Toc149138723)

[Éléments créatifs 6](#_Toc149138724)

# Description du jeu

## But du jeu

*Le but du jeu est d’atteindre le trou en moins de coup possible. Les nombres de coup total joué sur 6 trous seront comptabilisé sur un total de 180 coups maximum.*

## Genre

*Je dirais simulation vue que ça simule un jeu de mini putt.*

## Type de caméra

*C’est une caméra isométrique (vue du dessus) et elle est fixe.*

## Mécaniques principales

*À chaque nouveau parcours , le parcours se génère aléatoirement selon une longueur désigné. Longueur qui augmente à chaque parcours. Le joueur a un maximum de 30 coups par parcours pour atteindre le trou. Le joueur doit essayer de gérer la puissance des coups pour que la balle aille où le joueur veut.*

# Description des contrôles et mécaniques

## Actions du joueur

*Le joueur peut faire pivoter la balle le avec les touches Q et E du clavier. Pour amorcer un coup, le joueur doit appuyer sur ESPACE. Pour confirmer le coup, le joueur de réappuyer sur la touche ESPACE. Le joueur a aussi accès à un menu pause, ce qui met le jeu en pause. Dans ce menu, le joueur pour gérer le*

## Actions du jeu

*Quand le joueur atteint le trou, le nombre de coup restant est comptabilisé dans la barre du bas et le joueur est amené dans le prochain niveau qui sera plus long, avec toujours le même nombre de coup maximum. Une fois le 6eme parcours fini, le jeu compte combien le joueur à fait de coup au total et met ce nombre sur 180 (autrement dit, 30 coups x 6 parcours) ce qui donne le score final.*

*Trou :* Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

# Éléments créatifs et limitations

*Limitations : difficulté à aligner les différentes parties des parcours et la physique de la balle qui ne fonctionne pas autant que j’aurais aimé*

*Sinon niveau créativité je suis content de ce que le HUD donne, particulièrement les animations.*