Starter Asset

DOCUMENTATION TECHNIQUE

# Table des matières

[Table des matières 1](#_Toc27748879)

[Introduction 2](#_Toc27748880)

[Historique 3](#_Toc27748881)

[Contenu 4](#_Toc27748882)

[Global 4](#_Toc27748883)

[Prefabs 5](#_Toc27748884)

[GameController 5](#_Toc27748885)

[SoundController 5](#_Toc27748886)

[Scenes 6](#_Toc27748887)

[SampleScene 6](#_Toc27748888)

[Scripts 7](#_Toc27748889)

[LifeTimeController 7](#_Toc27748890)

[MoveController 7](#_Toc27748891)

[MinimumMaximum 7](#_Toc27748892)

[MinMaxVector2 7](#_Toc27748893)

[CameraController 7](#_Toc27748894)

[ILevelController 7](#_Toc27748895)

[Level1Controller 7](#_Toc27748896)

[GameController 7](#_Toc27748897)

[LoaderController 7](#_Toc27748898)

[SoundController 7](#_Toc27748899)

# Introduction

Le but de ce document est de décrire l’ensemble des fonctionnalités du Starter Asset.

# Historique

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Prénom Nom | Commentaire |
| 20/12/19 | Pascal PEREZ | Création du document |
| 06/06/20 | Pascal PEREZ | Version 1.2.0 |

# Contenu

## Global

## Audio

### Main Audio Mixer

Audio mixer général pour une gestion centralisé de l’ensemble du son du projet.

## Fonts

### Sprite Maps

Dossier contient les cartes de sprite pour les sprite des boutons manette.

### TextMeshPro

Contient les polices Text Mesh Pro des cartes de sprites.

## Prefabs

### GameController

Objet ne comportant que le script GameController. Le script GameController est destiné à la gestion de l’ensemble du jeu.

### LevelFader

Objet contenant la transition entre les scenes.

### SaveController

Objet ne comportant que le script SaveController. Le script SaveController est destiné à la gestion centralisée de la sauvegarde.

### SaveLayout

Objet ne comportant que le layout à afficher lors de la sauvegarde.

### SoundController

Objet comportant le script SoundController et deux sources audios. Le script est destiné à la gestion des sons de l’ensemble du jeu. Les deux sources audios sont prévues pour gérer indépendamment les sources audios principales et les SFX.

## Scenes

### SampleScene

Scène comportant un exemple de l’utilisation de package.

## Scripts

### InputTextController

Affiche un objet ou l’autre en fonction du type de controller choisit par le joueur.

### LifeTimeController

Permets de contrôler la durée de vie d’un objet. L’objet portant ce script sera détruit dès que la durée sera atteinte. Exemple d’utilisation sur des game object d’explosions.

### MoveController

Permets de définir une direction et une vitesse. L’objet portant ce script a besoin d’un Rigidbody2D. Lorsque le game object sera instancié celui -ci avancera dans la direction à la vitesse définie. Exemple d’utilisation sur des game objects de tir.

### InputTypeEnum

Enumération des types d’entrées.

### SceneEnum

Enumération des scenes.

### MinimumMaximum

Permets de stocker dans une classe une valeur minimale et une valeur maximale

### MinMaxVector2

Permets de définir un Vecteur2 avec une valeur minimum et maximum pour chacun des axes.

### MusicVolumeController

Permets de gérer le contrôle du volume de la piste de musique dans l’audio mixer.

### SFXVolumeController

Permets de gérer le contrôle du volume de la piste de SFX dans l’audio mixer.

### TagSelectorAttribute

Déclaration d’un nouvel attribut pour la sélection d’un tag.

### TagSelectorPropertyDrawer

Permets de définir ce que l’inspecteur doit afficher pour la sélection d’un tag.

### CameraController

Permets de gérer la caméra.

* Permets de suivre une cible
* Permets de verrouiller la camera sur un ou plusieurs axes lors de son déplacement
* Permets de déclencher une secousse de la caméra

### GameController

Classe pour la gestion centralisée du jeu.

* Persiste à travers les scènes
* Défini si le jeu est en pause ou muet

### LoaderController

Classe permettant de charger le GameController, SaveContoller et le SoundController au démarrage du jeu.

### LoaderController

Classe permettant de gérer la sauvegarde et le chargement d’une sauvegarde.

### SoundController

Classe pour la gestion centralisée du son.

* Adapte le niveau sonore si le jeu est muet ou en pause
* Joue un effet sonore avec variation de pitch.