

## Projet Final!

### Finalité

- 4 périodes de laboratoire sont prévues pour ce travail.
- Ce travail compte pour 25% de la session.
- Faire Preuve de créativité, de capacité en résolution de problème, et d'esprit de synthèse

### Prérequis

- Avoir accompli avec succès tous les TPs et Formatifs

### À remettre

- La remise devra être faite en classe à la semaine 13 en présentant le résultat à l'enseignant
- La version finale du jeu doit être complète et publiée sur itch.io, une plateforme de partage de jeu indépendant

### Notes importantes

- Vous avez droit d'utiliser toutes les ressources qui ont été distribuées en cours
- Se placer en équipe de 2 ou 3

## 84

1	<b>Organisation du projet</b> Placer ce document ( <b>5D4A22 - Projet - v3.docx</b> ) à la racine de votre projet. Placer le <b>plan de projet</b> à la racine de votre projet. <b>Donner un accès à votre GIT en lecture de votre projet final à <a href="mailto:leo.caussan@cegeplimoilou.ca">leo.caussan@cegeplimoilou.ca</a>.</b>
10	<b>Planification du projet</b> Remettez sur <b>Léa</b> une mise à jour de votre planification du projet et placez ce document à la racine de votre projet. Attention de bien compléter <b>toutes</b> les sections
	<b>Liste des tâches effectuées par chaque membre. Qui a fait quoi?</b> Ici, on veut savoir qui a fait quoi dans le jeu. Vous pouvez partir de la section « Ce que votre projet doit présenter. » Vous devriez vous en servir comme « <b>to do list</b> ». Utiliser des verbes à l'infinitif comme présenté dans les exemples. <b>Exemple</b> Membre 1: <b>Gérer</b> le personnage, <b>Faire</b> l'écran de fin, Ajouter des textures des murs, Intégrer la vidéo de la présentation du jeu, Animer le joueur avec le contrôleur d'animation etc. Membre 2: Faire l'écran d'introduction, Gérer l'explosion des boîtes, Gérer la caméra en plongé, Créer le système de particules en arrière du joueur, Intégrer nos images, Animer le monstre avec le contrôleur d'animation, Faire le Build Windows, Faire la vidéo etc.
1	<b>Nom Prénom :</b> <b>Faire courir le personnage</b> <b>Compter les points</b>
1	<b>Nom Prénom :</b> <b>Gérer l'explosion des boîtes</b> <b>Faire l'écran d'introduction</b>

50	<p><b>Ce que votre projet doit inclure :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ L'utilisateur du jeu doit avoir un défi/but : <b>les points ou la progression sont comptés.</b></li> <li>□ Le jeu devra utiliser au moins deux (2) mécanismes novateurs (non-vu dans le cours) que vous devrez souligner et présenter dans votre trailer/page sur itch.io             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ces mécanismes doivent simplement être quelque chose que vous n'avez pas vu directement dans le cours, et qui est unique à votre jeu et non général (pas comme un système de sauvegarde, à part s'il est novateur et essentiel au gameplay). Ex :                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gameloop en tour par tour</li> <li>▪ Intelligence des ennemis</li> <li>▪ Système d'inventaire</li> <li>▪ Magasin où acheter des upgrades</li> <li>▪ Changer d'arme équipée</li> <li>▪ Etc.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>□ Il devra être possible de sauvegarder la progression des utilisateurs, soit à n'importe quel moment, soit à certains Milestones de progression. Le chargement d'une partie sauvegardée devrait être seamless pour les joueurs.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Plusieurs parties (3 minimum) doivent pouvoir être sauvegardées et chargées en parallèle.</li> </ul> </li> <li>□ Votre jeu devra obligatoirement inclure une <b>création dynamique d'objets à partir de prefabs</b>, soit pour des objets/ennemis en jeu et/ou de l'interface.</li> <li>□ Il est nécessaire de gérer efficacement la suppression des objets.</li> <li>□ Utiliser un <b>contrôleur d'animation</b> pour au moins 2 objets.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utiliser l'équivalent 2D est aussi permis (avec spritesheet)</li> </ul> </li> <li>□ <b>Gestion de collision</b> entre <b>GameObjects</b>. Soit avec collider ou trigger</li> <li>□ Utiliser des effets visuels (<b>systèmes de particules</b>) (exemple : explosion)</li> <li>□ Posséder des shaders (minimum 4 différents) réalisés avec ShaderGraph pour gérer des apparences variables et des effets visuels.</li> <li>□ Utiliser des <b>effets sonores</b> et des <b>ambiances sonores</b>.</li> <li>□ Une gestion/utilisation pertinente des scènes</li> <li>□ Possède un <b>écran de début</b>. <b>Présente le titre</b> Présente <b>vos noms</b>, ou <b>le nom de votre studio</b></li> <li>□ Possède un <b>écran de fin</b> (crédits) Il est possible de <b>recommencer le jeu</b> ou de <b>retourner au menu principal</b> Présente à nouveau <b>le titre, le nom du studios vos noms</b></li> </ul>
----	--

	<p>□ Possède un <b>Menu d'accueil</b> comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Une image/vidéo en background, ainsi que le titre de votre jeu</li> <li>○ Une option pour continuer des parties précédentes</li> <li>○ L'option de recommencer une nouvelle partie</li> <li>○ Un Menu de paramètre pour personnaliser l'expérience utilisateur (au minimum 3 paramètres)</li> </ul> <p><b>Qualité du projet</b></p> <p>Le jeu est original et innovateur...</p> <p>Le jeu est beau et vous utilisez des textures et shaders pour rendre vos scènes esthétiques.</p> <p>Doit être « fully Playable » bref, <b>le jeu est complet</b>. Votre jeu doit avoir un but. Le jeu a un début et une fin.</p>
5	<p><b>Présentation du trailer de votre jeu (semaine 14)</b></p> <p>Au début du cours, chaque équipe devra présenter le trailer du jeu qu'ils ont développés.</p> <p>Le trailer doit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durer de 2 à 3 minutes</li> <li>• Présenter les aspects de gameplay important qui constituent votre jeu.</li> <li>• Identifier les points forts et bien vendre votre jeu.</li> <li>• Présenter vos ajouts et acquis qui sont « Extracurriculaire » (qui n'ont pas été couvert par le cours) comme des innovations</li> </ul>
10	<p><b>Publication sur itch.io et présentation en classe (semaine 14)</b></p> <p>Vous devez avoir fait un build de votre jeu et il doit être fonctionnel pour permettre aux autres étudiants d'essayer votre jeu.</p> <p>Vous devrez créer un compte sur itch.io et vous devrez uploader votre jeu, ainsi que lui créer une page de présentation, avec du texte, des images, et possiblement votre trailer, pour présenter les grandes lignes de votre jeu.</p> <p>Après la présentation des trailers, chaque équipe devra s'installer à un poste et ouvrir la page de présentation de leurs jeux sur un écran, et leur jeu sur l'autre.</p> <p>Les étudiants pourront ensuite circuler et essayer les jeux réalisés par les autres étudiants</p>
5	<p><b>Organisation du projet</b></p> <p>Utiliser des prefabs</p> <p>Assurez-vous que la hiérarchie de votre projet est organisée et qu'il est facile de s'y retrouver.</p> <p>Vos scripts doivent être regroupés dans un répertoire <b>Script</b></p> <p><b>Supprimer ce qui n'est pas utilisé.</b></p>