**Essayez de compléter ces devoirs pour être à jour sur le TP. Ces devoirs ne sont pas additionnels au TP2, ils en font partie!**

**Éléments à compléter pour le TP2:**

1. **Frappe : ralenti, *camera shake*, vfx et audio**
   1. Lors de la détection d’un coup, vous devez activer un VFX (effet de particules) à l’emplacement du coup.
   2. Vous devez également lancer l’audio du coup, localisé au même endroit.
   3. Vous devez brièvement activer un *camera shake*
   4. Vous devez brièvement ralentir le temps (indice: Utilisez une *anim curve*)
2. **Cinématique d’introduction du niveau (la seule requise finalement)**
   1. Intégrer ***Timeline***dans votre projet
   2. Lors de la transition en mode cinématique dans votre GameManagerStateMachine, cette **timeline** prend le contrôle de la scène.
   3. À l’aide de ***Cinemachine*** et d’une caméra (ou plusieurs) de type “dolly track”, montrez les différents éléments de votre niveau dans cette cinématique.
   4. Finalement, montrez votre personnage principal faisant une ***emote*** contrôlée par la ***timeline*** avant de passer en mode jouabilité.
3. **Transition de niveau et maintien d’éléments via *Don’t Destroy On Load***Il peut être difficile de maintenir la structure de code lorsque l’on a plusieurs niveaux, entre autres avec les ***singletons***.
   1. Ajoutez vos éléments ne devant **pas être détruits** d’un niveau à l’autre dans les éléments ***Don’t destroy on Load***.
   2. Assurez-vous que vous n’avez pas de doublons lorsque vous changez de niveau (ou lorsque vous relancez le même niveau).
      1. Vous devrez vous assurez que si un doublon est créé, il sera détruit immédiatement.

Notez qu’il y a quelques modifications à faire au niveau de l’infrastructure de code afin de permettre que tous ces éléments soient bien exécutés et construits.

Il se peut que vous deviez ajouter un état cinématique à la ***state machine*** du personnage principal. Également, il faudra établir une structure claire par rapport au ***camera shake*** et à la **dilatation du temps**: Quel script s’en chargera?