

Introduction

Ce projet a été fait avec le tutorage d'un formateur de MakeYourGame, la branche de formation de l'entreprise Event Orizon, dans le cadre de la formation Concepteur Développeur XR avec Unity.

Le but de ce projet est originellement de créer une application de Pendu, mais ayant créé une application similaire lors d'une précédente formation avec cette équipe, j'ai opté pour faire un jeu de type Mastermind, mais avec des mots français, importés avec l'API Trouve-mot.

Namespace DG.Tweening

Classes

[DOTweenCYInstruction](#)

[DOTweenCYInstruction.WaitForCompletion](#)

[DOTweenCYInstruction.WaitForElapsedLoops](#)

[DOTweenCYInstruction.WaitForKill](#)

[DOTweenCYInstruction.WaitForPosition](#)

[DOTweenCYInstruction.WaitForRewind](#)

[DOTweenCYInstruction.WaitForStart](#)

[DOTweenModuleAudio](#)

[DOTweenModulePhysics2D](#)

[DOTweenModuleSprite](#)

[DOTweenModuleUI](#)

[DOTweenModuleUI.Utils](#)

[DOTweenModuleUnityVersion](#)

Shortcuts/functions that are not strictly related to specific Modules but are available only on some Unity versions

[DOTweenModuleUtils](#)

Utility functions that deal with available Modules. Modules defines:

- DOTAUDIO
- DOTPHYSICS
- DOTPHYSICS2D
- DOTSPRITE
- DOTUI Extra defines set and used for implementation of external assets:
- DOTWEEN_TMP ► TextMesh Pro
- DOTWEEN_TK2D ► 2D Toolkit

[DOTweenModuleUtils.Physics](#)