

## Tower Defense StarChain Gazer

### Contrôles :

Clic gauche pour cliquer sur les boutons

Clic droit maintenu pour se déplacer

Molette de la souris pour zoomer/dezoomer

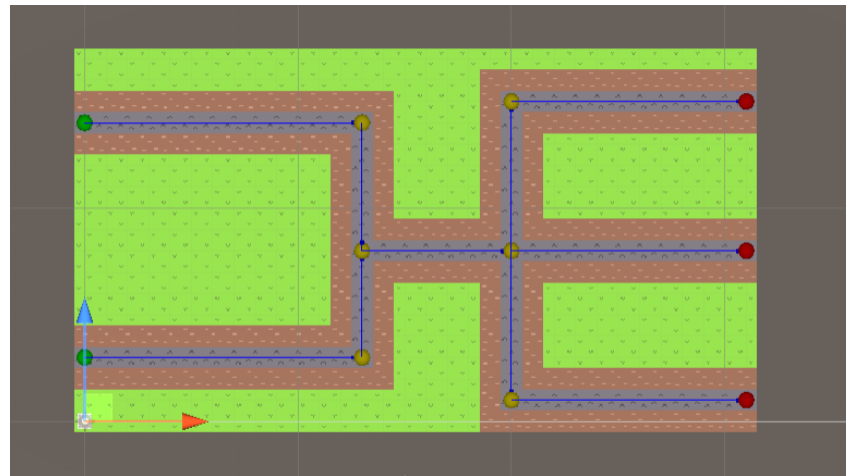
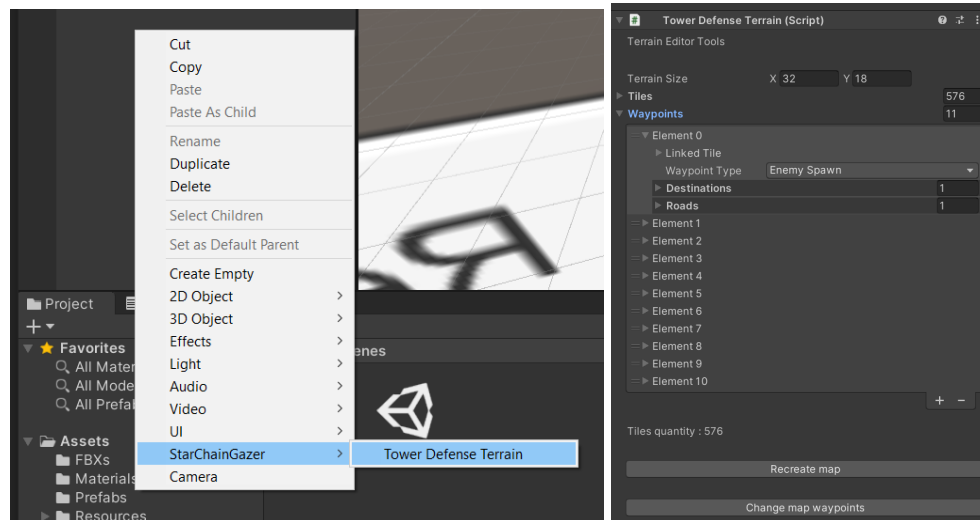
DÉTAIL : les ennemis apparaissent à gauche et vont vers la droite

Ce qui à été fait:

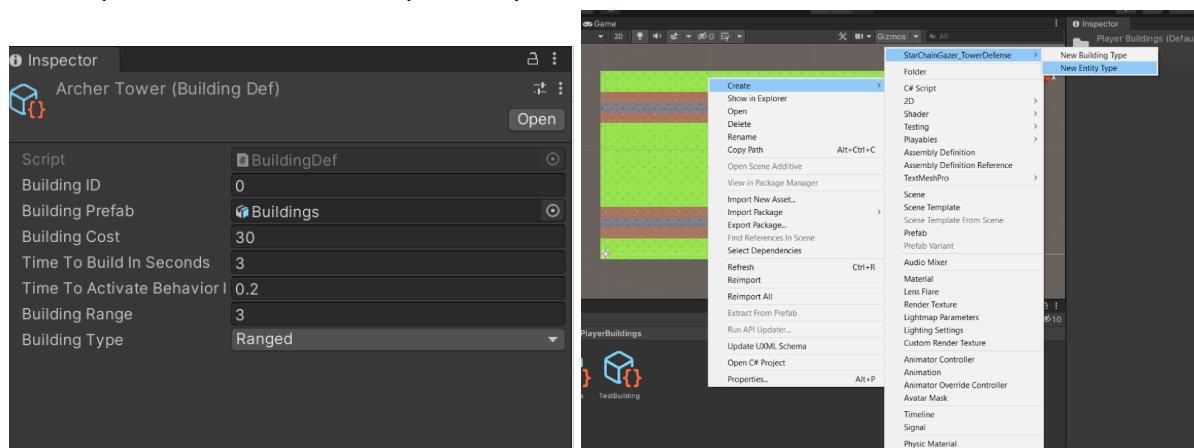
- La caméra et ses contrôles
  - Déplacement
  - Zoom/Dézoom
- La gestions des ressources du joueur
  - Vie
    - Elle diminue lorsque les ennemis atteignent la fin et cela détruit les ennemis
  - Argent
    - Elle augmente progressivement lorsqu'une vague est en cours et lorsqu'un ennemi est détruit
    - Elle diminue lorsque le joueur pose un bâtiment
    - Elle a un plafond, mis à 500 par défaut
  - Le lancement de vagues
    - Lorsqu'une vague se lance, des ennemis apparaissent et se déplacent sur les voies
- Les bâtiments
  - La tour d'archer "fonctionne" (Les défauts viennent du script des ennemis mais j'y viendrai dans les problèmes)
  - On ne peut pas placer un bâtiment sur un autre
  - On ne peut placer les bâtiments qu'en bord de route
  - Ils mettent un certain temps à se construire
    - Ce temps ne s'écoule que lorsqu'une vague est en cours
    - Lorsque ce temps est écoulé le bâtiment est opérationnel
- Les ennemis
  - Les ennemis se déplacent sur les voies et ne reviennent pas sur la voie précédente
  - Ils ont une vitesse de déplacement qui définit leur allure
  - Ils peuvent mourir

Les plus :

- Le système pour le terrain est automatique, dans l'éditeur on peut dessiner son propre terrain et cela définit les routes et bords de route automatiquement



- Un système de Scriptable Object pour définir des nouveaux types de batiments et d'ennemis rapidement, ils sont chargés automatiquement dans une base de donnée pour un référencement plus simple



Les moins :

- La caserne n'est pas fonctionnelle
- Les entités, ennemis et joueurs ne peuvent que se déplacer vers un point et rien faire d'autre
- Les entités ennemis ont tendance à prendre les même chemin bien qu'ils soient programmés pour emprunter des embranchement aléatoires (J'ai pu vérifier que le random se fait correctement mais il revient toujours à 0)
- La condition de défaite n'est pas présente
- Les vagues successives ne sont pas présentes
- La condition de victoire n'est pas présente

Ressenti :

Par volonté de vouloir faire au plus avant même de faire quelque chose de fonctionnel, j'ai perdu énormément de temps sur des choses pas nécessaires tel qu'un système de grille qui est automatique et qui peut références n'importe quel objet par tuile.

J'ai voulu impressionner et j'ai visé beaucoup trop loin pour un projet de 2 jours de travail. Le code des unités est complètement baclé et pas fini par soucis de temps et de stress car j'ai pris trop de temps sur des choses qui n'étaient pas nécessaires.

J'ai également eu un bug complètement bloquant sur les unités qui m'a obligé à refaire le script de zéro et j'ai dû tenter de créer un système qui pourrait marcher même si je ne l'exploite pas, qu'il est déficient et qu'il est rempli de soucis, pour pouvoir présenter les mécaniques nécessaires.

De plus ce script n'est pas commenté donc c'est un pavé de code sans queue ni tête.