

R5.A.06 Programmation multimédia

Projet Unity

Sommaire:

Approche et Idées

Répartition des tâches

Sources externe

Approche et Idées:

Pour ce projet, nous avons décidé de faire un jeu avec les thèmes futuriste, robot, espace. De ce fait, le joueur incarne un robot dans une station spatiale et l'ennemi est un aliène. Nous voulions faire un jeu typé horreur mais par manque de temps nous sommes restés sur un jeu classique.

Nous avons aussi décidé d'utiliser des assets gratuits pour les modèles 3D, animation et skybox utilisés.

Répartition des tâches:

Rousset Antonin a fait l'animation du robot, l'ennemi (déplacement, interaction), la collecte de pièces (sans score), le menu principal, les tirs du joueur, une partie de la map, le script de la clé du coffre et l'affichage HUD pour la victoire et la surface qui peut éliminer le joueur.

Marie Clément a fait la modélisation de la map avec des éléments décoratifs, le mouvement du joueur, la caméra du joueur, la particule qui peut éliminer le joueur, le téléporteur, la modélisation du coffre, la mise en place des mouvements des pièces, l'ajout de sons.

Sources externes:

[SpaceSkies Free](#), par : PULSAR BYTES

[Robot Hero : PBR HP Polyart](#), par: Dungeon Mason

[Sci-Fi Styled Modular Pack](#), par: karboosx

[Monster_4 low-poly](#), par : Dorlak_1989

Source vidéo aide :

<https://www.youtube.com/watch?v=2lDrPmGf7Mg>

<https://www.youtube.com/watch?v=nWGfDsWu5Yc&t=53s>

Source Autre :

- ChatGPT
- [Forum unity](#)