

Comment jouer ?

Sur PC :

On se déplace avec les touches directionnelles du clavier, et on tire avec la barre espace. On clique sur les boutons avec le clic gauche de la souris.

Sur appareil tactile : On se déplace en posant le doigt sur le vaisseau et en le faisant glisser sur l'écran. Le tir se déclenche au 2ème doigt sur l'écran, on peut donc tirer tout en se déplaçant, mais si on veut tirer sans bouger le vaisseau, il faut tout de même poser un premier doigt sur l'écran puis tirer avec le 2ème.

Dans les 2 cas : On commence un niveau avec 5 points de vie. Une collision avec un astéroïde ou un tir ennemi nous fait perdre un point de vie. Un astéroïde détruit nous fait gagner 1 point sur le score, et un vaisseau ennemi détruit nous fait gagner 5 points.

Difficultés rencontrées

Axe z : J'ai dû revoir plusieurs fois la profondeur des objets, car certains de ceux qui devaient entrer en collision n'étaient pas sur le même plan, tandis que des objets d'arrière plan passaient devant d'autres.

Déplacement tactile : - Je récupérais la position du doigt sur l'écran avec "touch.position", mais je ne la transformais pas dans le monde, et j'ai dû faire beaucoup d'essais avant de trouver la fonction ScreenToWorldPoint.

- Problème non résolu : lorsque l'on déplace le vaisseau avec le doigt et qu'on l'on passe sur un astéroïde, le vaisseau disparaît. Il est probable que ce soit dû au fait que le doigt doit être sur le vaisseau pour le déplacer, mais je n'ai pas trouvé comme remédier à cela.

Appareils sur lesquels le jeu a été testé :

Acer Z630 – Androïd 5.1

Asus Nexus 7 – Andoïd 5.0

Samsung Galaxy J7 – Androïd 7.0

Samsung J5 – Androïd 6.0.1

Remarques

La scene 3 est celle du menu, la scene 1 celle du niveau normal, et la scene 2 celle du niveau difficile.