William BLANCHET LAFRENIÈRE

Félix LARRIVÉE

Romin MARTIGNAT  
Groupe 1234

**TP3 jeux vidéo ||**

Travail présenté à monsieur François Paradis

PROGRAMMATION DE JEUX VIDÉO II

420-W51-SF

Département d’informatique

Programme technique de l’informatique

Cégep de Sainte-Foy

18 décembre 2022

Concept :

Premièrement, notre jeu a été inspiré de 2 jeux : Icy tower et Rounds

Les éléments de complexités utilisés :

Le multijoueur

Une physique développée

Multiple powerups

Les tâches de chacun :

Romin : GameManager(transfert de données, changement de scène), la scène de la HomeScene, la scène de gameover, le ui dans la scène de jeu, les sons et la fonctionnalité des murs infini. GameSceneManager et GameOverSceneManager.

Félix : Tout ce qui a rapport à la physique des personnages (les tirs, les « bump »), les powerups, les contrôles avec la souris et le clavier. Les rebords qui font « bumper ». Début de la fonctionnalité des platformes aléatoire.

William : Refait la scène de jeu avec de meilleurs sprites, l’animation des personnages, finir la génération des platformes aléatoire.

Liens vers les assets qu’on a utilisés :

* <https://assetstore.unity.com/packages/2d/free-2d-mega-pack-177430> (finalement on n’a pas utilisé les assets fourni)
* <https://www.sounds-resource.com/pc_computer/icytower/sound/42120/> pour les sons
* Musique : <https://www.youtube.com/watch?v=VnIAKgDFEY0&t=202s> transformé en mp3

Rétrospective de notre projet :