Modifications

Nous avons fait quelques modifications pour respecter notre prochain projet. En voici la liste :

* Il n’y a pas de tuile null, ni de trou sans fin, mais on ne peut pas avoir de tuile vide sur le plancher, tout comme on ne peut pas avoir de tuile null dans le document.
* La validation de la carte se fait automatiquement à la sauvegarde.
* De la vue du dessus, au lieu d’ajouter un objet par-dessus la tuile qu’on clique, on modifie celle qu’on voit. C’est pour garder une constance avec les autres vues où on modifie les tuiles qu’on clique.
* Il y a deux types principaux dans la barre à outils, les Tiles et les Objects.
* La tuile Tower agit comme un Bloc inaccessible.
* Le but n’a qu’une seule face pour notre jeu Unity.

Notre liste de tuile et d’objet :

# Tiles

* Empty
* Wall
* Floor
* Slope
* Teleport
* Tower
* MÉCHANT
* Door
* Slower
* One by one
* Breaking with passing

# Objects

## Traps

* Turret
* Spikes
* Fire
* Freeze
* Lose OP power

## Bonus

* Shield
* EMP
* Implosion
* Ricochet bullets
* Missile launcher
* Double bullets
* Boost speed
* Boost power
* Decoy
* Dash

## Utilities

* Spawn point
* Target point
* Switch
* Jump

De plus:

# Enemies

* Standard laser
* Tank (shield, no attack)
* Kamikaze
* Sniper
* Thief

# Players

* Attaque (dual bullets)
* Health (split remaining health between players)
* Resistance (Shockwave)
* Speed (Barrel roll)