# Brouillon de notes jeu de fin d’année – Game Dev.

## Description de l’idée

Ce serait un jeu d’écriture / lecture d’œuvre (textes). L’écriture se fera bêtement en texte. Mais le jeu, lui, serait en 3D avec un personnage qui se promènerait dans un environnement « comme à la bibliothèque ». Il aura un bureau où il peut s’assoir et écrire. Les livres seront rangés dans des « bibliothèques » et le joueur pourra à tout moment consulter un texte, l’éditer ou le supprimer.

## Public et intérêts

Le public cible est globalement toutes personnes étant intéressées par la lecture ou le partage de textes.

### Pourquoi télécharger ce jeu alors qu’il y a plein de sites internet gratuit pour cela ?

L’intérêt est que le jeu essaie de mettre confortable le joueur comme s’il était vraiment dans une bonne ambiance d’écriture. Il pourra se promener avec son personnage dans un environnement 3D. Et cela changera des sites internet où on lit devant son écran des pages toutes bêtes. Il peut « jouer » et c’est comme s’il lisait/touchait un vrai livre.

## Les caractéristiques du jeu

Vous incarnez un personnage 3D vue de dos que vous pouvez choisir.

* Choix de personnage au début du jeu !

La vue change du personnage à une vue FPS lorsque vous ouvrez un livre.

* Mode lecture et écriture de vue différente pour plus de dynamisme.

## Un site internet pour le partage – hub de la communauté !

Un site internet qui va avec le jeu. Il serait possible de partager « vos livres » sur un site. Alors, vous pouvez télécharger les « objets ‘livres’ » et les mettre dans les fichiers « livres » du jeu. Une fois dans le jeu, les fichiers se synchronisent et c’est comme si ces livres (qui ne sont que des objets en soit) dans votre bibliothèque in game. Vous pouvez ainsi lire les écrits des autres et partager ce que vous écrivez également.

* Aspect technique : Le principe est le même que lorsqu’on télécharge une map osu ! et qu’on le met dans les fichiers du jeu.

## Aspects techniques à chercher

Comment puis-je faire pour créer un éditeur de texte sur Unity ? Est-ce qu’il est possible de permettre au joueur de choisir une police, mettre en gras ou personnaliser ces écrits ou non ?

* Lorsqu’on met un input pour que le joueur écrit son nom, ce n’est que de l’écriture dans une zone pré-établie, est-il possible d’utiliser ce featuring dans une plus vaste zone personnalisable ?