**// faire une map baboche and bake this shit**

-les murs et autres on des textures

-la map a été ‘’bake’’

- l’objet a activé a été placer

**1h prendre sont temp mais pas trop**

**// faire les mouvements du perso et s’assuré qu'il bouge**

-faire un objet Player

-le personnage se déplace grâce à une map ‘’bake’’

- se déplace vers l’endroit ou le clic de souri a été effectuer grâce à un ‘’raycast’’

**1h15h copier-coller un script que j’ai déjà fait mais que je ne comprends pas totalement peut être mélangent et peut y avoir des imprévue**

**// faire suivre la caméra le Game Objet "Player" en x et z seulement**

**-** la camera suit le Player dans l’axe y et z

- il y a un offset qui fait que le Player est au centre de l’écran

**30 minute vue je sais apeures comment faire ses pas dure**

**// faire un pont levis, activé par un levier**

- le levier doit être visuellement activé

- le pont doit descendre au contact du levier

**3h30 ses quand même 2 scripts une fonction un box collier et trouver comment faire un nouveau ‘’bake’’ et plus risque d’être problématique**

**// envoyer les monstres vers le Player comme point de destination**

- crée un Game Object monstre

- les ennemie apparait seulement quand le joueur a atteint une certaine zone

- les monstre se dirige vers le Player

**1h45 ses soit ultra simple soit pas pantoute dépend si ce que j'ai en tête est applicable**

**// crée une barre de vie et faire que quand les montre sont en contact avec le Player, la bars de vie du Player descend**

* Crée une barre de vie en UI et une barre de vie max derrière
* Faire que la vie décente de gauche à droite quand le monstre rencontre le Player
* Fait des dégâts par seconde au contact

**1h je l'ai déjà fait et ses assez ressent dans ma tête même si compliquer**

**// lors du clic droit de la souri un projectile est lancer et détruit les mobs 1 shot**

- création d’un ‘’préfab’’ qui apparait et a une animation de déplacement

-détruit les ennemies au contact

-le Player se déplace a porté de tir

**3h trouver quelque chose d'intéressant et fun mérite qu'on s'y attarde un peut**

**//le Player meurt quand il n'a plus de vie une animation de mort et une interpolation qui assombri limage avant de faire apparaitre un menue avec un bouton « réessayer »**

- implémenté une animation de mort au Player

- faire que la vue s’assombrie

- faire un changement de scène après un certain temp

**2h je risque de chercher un peut l'interpolation**

**//crée des ‘’props’’ caisse destructible**

- mettre des objets dans la map

-fait apparaitre un tas de débris qui disparais sur le temp

- faire qu’il disparait lors du contact avec le projectile

**20 minutes si je mets juste des caisses en bois pas trop compliquer sauf si je leur met une animation de destruction à ce moment-là je dirais peut-être plus 1h**

**// animation de personnage et de monstre**

- faire une animation d’attaque et de déplacement pour les monstres

- faire une animation attaque de déplacement et de base pour le Player

**2h je ne suis pas encore très alaise avec sa**

**// une sortie et un menue ‘’win’’**

* Faire que lorsque le Player rentre en collision avec la sorti effectue un changement de scène
* Création du menue ‘’win’’ et un bouton retour au menu principal
* Lorsque le bouton retour au menu principal effectue un changement de scène

**45 minutes ses pas très compliqué**

**//ambiance music**

* Choisir des music et les garocher dans le font des scènes

**30 minutes pour choisir**

**//effet sonore à mettre sur tout**

- mettre des effets sonores lorsque les mobs se déplace et lorsqu’ils attaquent

- mettre un effet sonore lorsque les ‘’props’’ sont détruit

-mettre un effet sonore lorsque le Player lance un projectile

-mettre un effet sonore lorsque le Game objet activable est activer

**3h je ne connais pas trop, je l'ai déjà faite mais j’ai aussi plusieurs objets à sonoriser**

**total: 21h35 realiste,, 19h optimiste ,,35h pessimiste acose de git qui vas me ralentir**