

Carnet de Bord

Apprentissage Unity en M2 MIAGE ITD 2024-2025

Cléa JAN



07/10/2024

1^{er} cours, présentation de Unity, démonstration sur le fonctionnement, installation sur nos machines

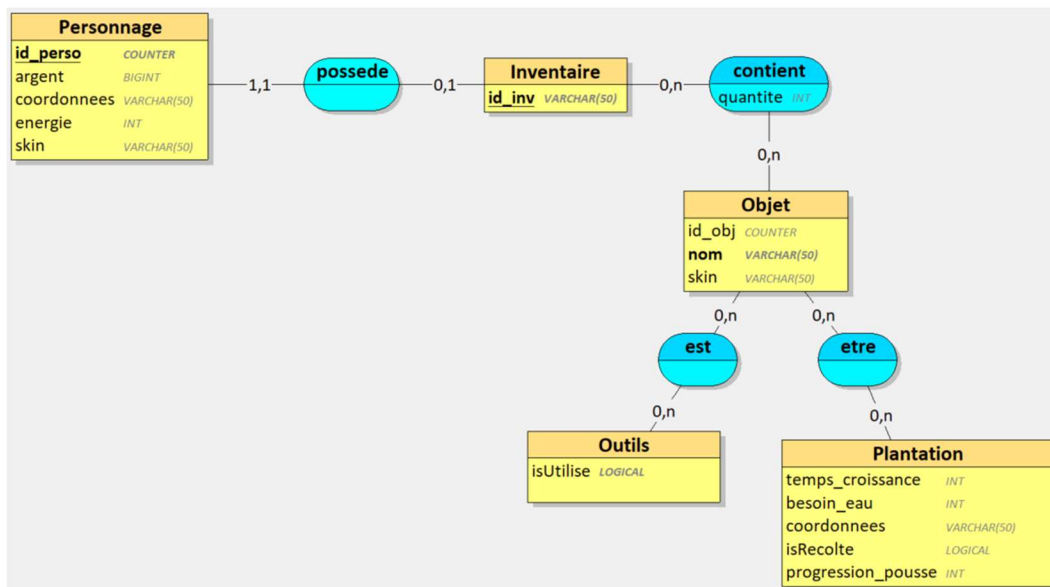
Choix du groupe de travail : Florian DREUE, Cléa JAN, Frédéric Le COAT & Jérémy PORTEMAN

Choix du sujet : Jeu de simulation de ferme, le but étant de faire évoluer la ferme d'un personnage.

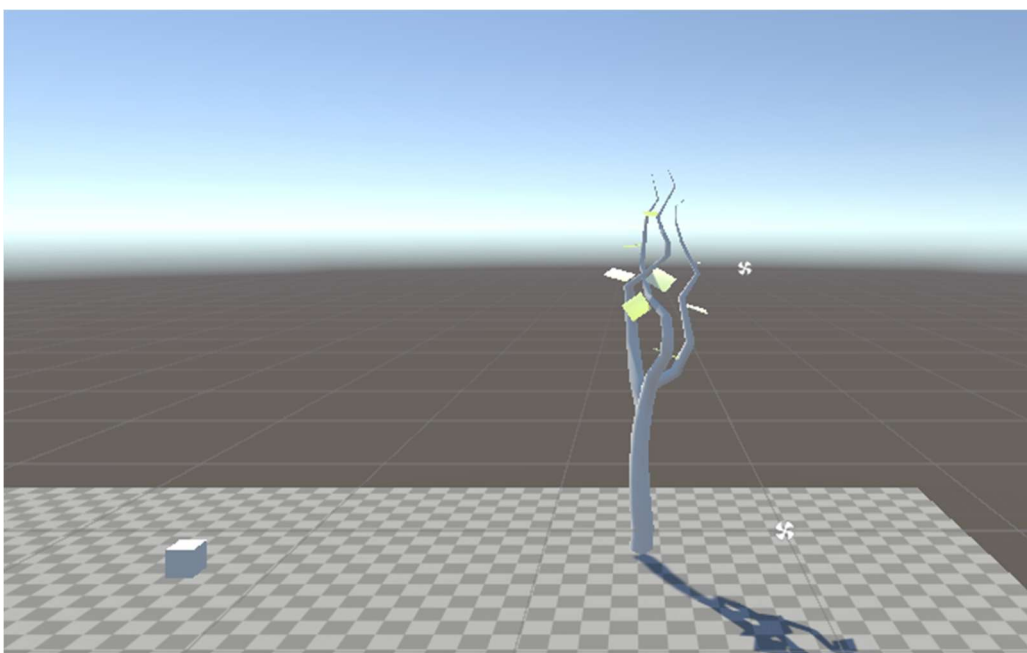
21/10/2024

Rédaction du document de conception permettant de poser l'idée et la ligne directrice du projet.

Elaboration d'un modèle de données sur formes d'entités association (début).

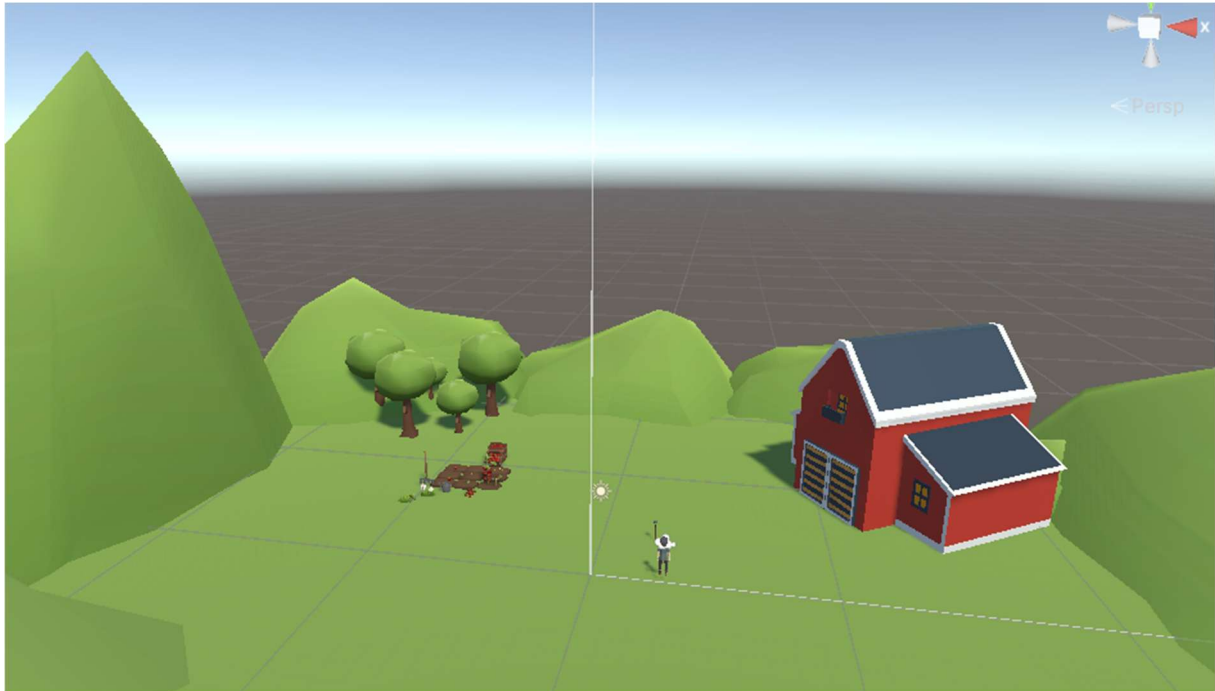


Pour ma part, j'ai également tenté d'ajouter des objets 3D dans la scène pour me familiariser avec l'interface : Insertion d'un terrain contenant un arbre réagissant au vent



25/11/2024

Aujourd'hui j'ai appris à ajouter des packages d'assets dans le projet, puis je les ai utilisés pour commencer la carte de notre jeu. J'ai donc appris à manipuler les objets, les tourner dans une direction et aussi leurs donner une taille et des coordonnées. Il me reste maintenant à gérer les collisions avec le personnage. J'ai également créé un « Material » (de couleur verte) pour l'assigner au terrain afin d'y représenter l'herbe.



J'ai également reconfiguré un repository Git pour le projet car nous l'avions mal configuré au début du projet.

09/12/2024

Ajout de barrière anti suicide : 4 « plane » avec des « box collider » autour du terrain. Ces barrières servent en fait de limite du terrain, qui permettent à l'utilisateur en train de jouer de ne pas se retrouver dans le vide.

- ⇒ Fin du terrain minimal avec quelque motte de terre, des arbres, une grange et des montagnes pour délimiter.

Du 9 décembre au 12 janvier 2025

Création du menu de jeu

- ⇒ Ajout d'une nouvelle scène contenant un canva pour le menu et un canva pour les options (mémo des commandes)
- ⇒ Ces canvases contiennent des boutons permettant d'interagir avec le jeu.

Ce que j'ai appris

- ⇒ Lier un script à un objet et inversement
- ⇒ Donner une action à un bouton (lier une méthode dans un script à un bouton)
- ⇒ Passer d'une scène à une autre
- ⇒ Utiliser les canvases et les boutons

⇒ Désactiver / réactiver les mouvements de caméra et la souris

Du 13 janvier au 20 janvier 2025

A chaque « pull request » de mes coéquipiers, j'ai testé et vérifié qu'il n'y avait pas de conflit avant de fusionner leur travail dans la branche principale.