|  |  |
| --- | --- |
|  | **Une image contenant texte  Description générée automatiquementDépartement d’informatique**  **Programmation Réalité Virtuelle**  **420-425-RI Groupe 02** |

**Informatique 420.00**

**Laboratoire 3**

**Interface Utilisateur**

**Remis à**

**Dave Lacourse**

**Présenté par**

**Fannie Hamel Thibault**

**11/04/2023**

Les vrais aventures vraies de Simon-Olivier Soucis

# Présentation des exigences

## Scène de départ

Une image contenant jouet, poupée

Description générée automatiquement

Une image contenant jouet, personne

Description générée automatiquementVoici Simon ! Je l’ai fait sur Heroforge en quelques minutes. Il est le modèle pour le personnage de la scène d’intro et de fin.

C’est vrai que je suis pas mal cool ! En tout cas, on m’a juste découpé sur Photofiltre pis collé sur un fond gratuit de ciel cartoon. Ah, pis les trois boutons que tu voulais sont juste en-dessous de moi, en bleu. Tu cliques dessus, il se passe les affaires qui sont supposés. Ouin, ça mérite une bonne note tout ça !

## Interface du jeu

Pour ce qui est du niveau 1, tout va bien : le temps démarre seulement lorsque le joueur effectue un mouvement et s’incrémente correctement. Les accrochages sont comptabilisés en fonction du système de point que j’avais imaginé au moment de coder le jeu (2 points pour les murs, 1 point pour les obstacles).

Lorsque l’on passe au niveau suivant, le script cesse tout simplement de fonctionner. Au moment de remettre ce travail, je n’ai pas trouvé la solution encore… mais j’y travaille fort avec Simon !



Ouin, on pourrait dire que j’aurais pas dû prendre tout ce temps pour faire un document word niaiseux pis des minis sur Heroforge. Mais, t’sais, on peut dire bien des affaires !

## Niveau 3 : L’œil de la tempête

*« O.K. S.O.S. ! Vous êtes à présent dans l’œil de la tempête. Nous vous avons envoyé des coordonnées très précises afin de vous sortir de là : touchez les quatre nuages d’or pour remporter la victoire, mais attention à ne pas vous faire prendre par la tempête ! »*

Dans ce troisième niveau, le joueur doit toucher les quatre nuages d’or pour terminer le jeu. Les nuages sont fait avec le prefab-A de FAP. Au centre, une roue composée d’un cylindre au centre et de deux cubes tourne et force le joueur à se déplacer à un certain rythme. S’il rate l’objectif pendant qu’il est dans la zone propice pour le toucher, il devra attendre que la roue tourne assez pour lui permettre d’atteindre sa cible à nouveau.

### Pistes d’amélioration

Je suis aussi assez heureuse de ce niveau dans l’ensemble. Je crois qu’une zone de jeu plus grande aurait permis de rajouter des obstacles supplémentaires au parcours et ainsi offrir un niveau final mixant les pièges des deux précédents niveaux.

## Lien GitHub

https://github.com/SlimFannie/LAB2\_FannieHamelThibault