

J'ai réalisé quelques projets Unity au cours de ces dernières années, et le plus récent est Prototype FPS. Celui-ci en est pour l'instant à un stade très peu avancé, mais permet déjà quelques actions simples : se déplacer, sauter, ramasser une arme, tirer avec celle-ci, et la jeter. Les IA sont assez simples (car je n'ai pas encore eu le temps de les programmer) : elles ne font que détecter le joueur si celui-ci est trop proche, puis tirer.

Le système le plus avancé à ce jour est le système d'arme. Celui-ci fonctionne avec des Scriptable Objects, qui gèrent presque tous les paramètres de l'arme, permettant des modifications très rapides. De plus, dans le jeu, le joueur tire en utilisant des raycasts, tandis que les IA utilisent de « vraies » balles. Pour éviter les doublons de script, le script d'arme est divisé en deux parties : une pour quand une IA l'utilise et l'autre pour quand le joueur l'utilise, tout en utilisant le plus de variables identiques possible pour les deux types de fonctionnement.

Un autre script très important est celui qui gère l'équipement des IA. Celles-ci peuvent, et pourront, s'équiper de divers types d'armes et d'équipements. Le système utilise encore une fois des Scriptable Objects, ainsi que quelques enum pour gérer les types d'équipement.

Une petite vidéo de démo, ainsi que les scripts d'IA, seront présents dans ce dossier.

Mon point fort est la programmation, et non le graphisme et l'animation. C'est pourquoi la plupart de mes projets ne sont pas très visuellement soignés. De plus, chacun d'eux a été créé dans un cadre privé, et je n'ai jamais vraiment porté attention au graphisme. De plus, ce projet est encore au stade de prototype et n'a pas eu beaucoup de temps de développement