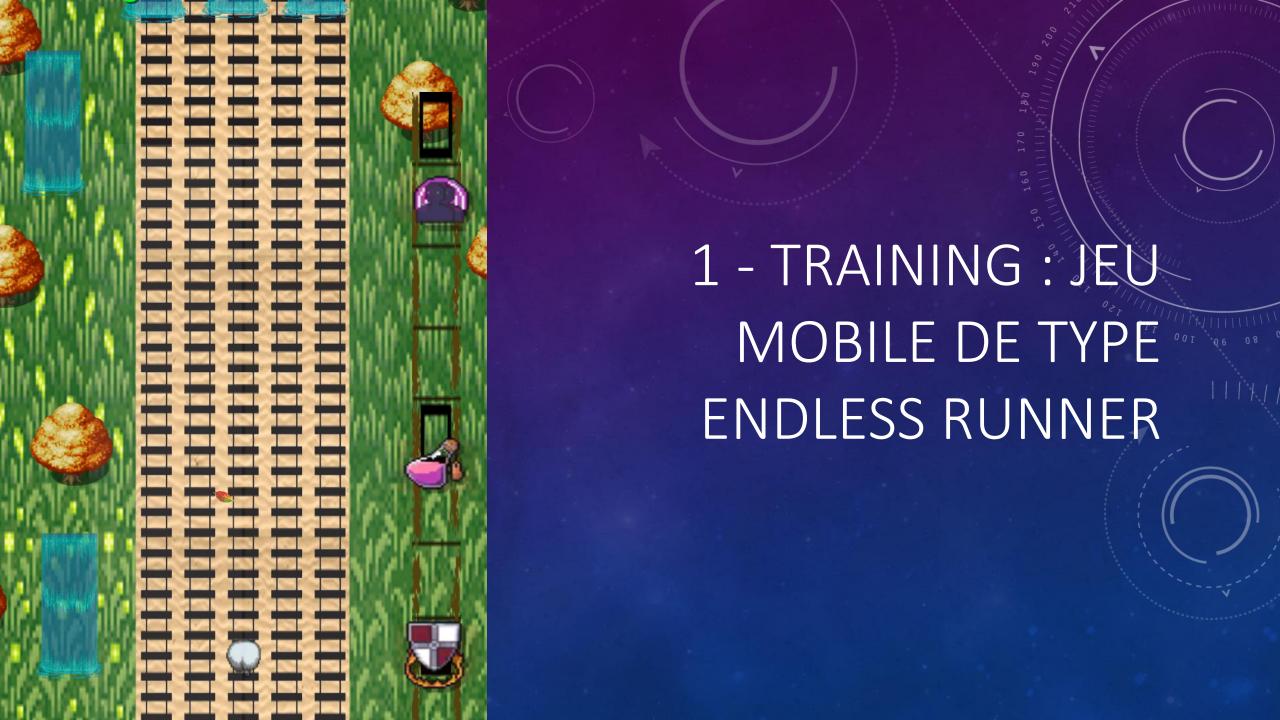
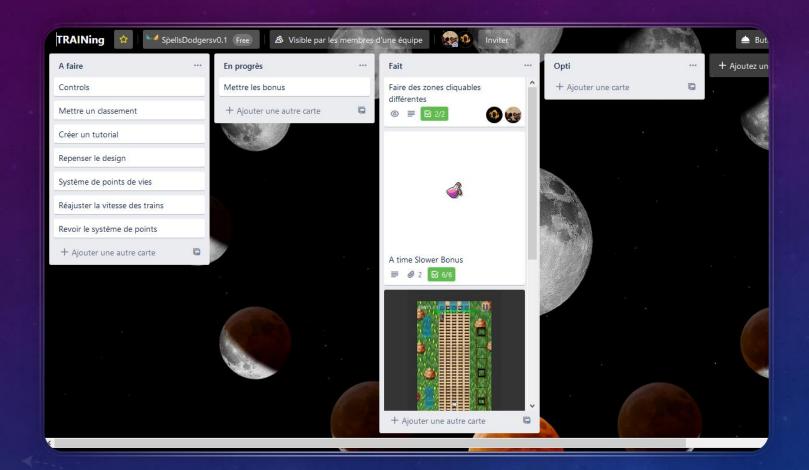


## SOMMAIRE

- 1 TRAINING
- 2 SKILLDODGERS
- 3 POPRUSH





- TRAINing est un jeu mobile que j'ai développé sous Unity(2D) et codé en C#, le but était de m'entrainer sur Unity, j 'ai réalisé le design, et la programmation, mais les assets pris sur le web.
- J'ai utilisé Trello pour diriger le projet, le projet est à perfectionner mais il est jouable.



- Le but du jeu est simple, nous contrôlons un mouton qui doit esquiver des trains qui arrivent du haut de l'écran.
- En touchant à gauche ou à droite de l'écran il peut se déplacer pour esquiver les trains, plus le temps avance et plus les trains vont vite et le score montera plus vite.
- Le joueur possède une jauge qui lui permet d'utiliser des bonus comme l'invincibilité, le ralentissement du temps.
- La petite spécificité originale est que si le joueur esquive les trains in-extremis, alors il gagne des points bonus et un bonus de jauge.



