

Projet Unity 2D — *Rocket Escape*

Objectif

Créer un jeu 2D arcade dans lequel une fusée avance automatiquement.
Le joueur maintient une touche pour monter, relâche pour descendre.
Éviter les obstacles, survivre le plus longtemps possible, score basé sur la durée.

À faire (ordre conseillé)

1. Créer un nouveau projet Unity 2D (URP conseillé)
 2. Configurer l'IDE pour l'autocomplétion (Preferences > External Tools)
 3. Importer les sprites (rocket, obstacles, fond, etc.)
 4. Placer la fusée dans la scène + ajouter physique (Rigidbody2D + Collider2D)
 5. Créer un sol de test avec collisions
 6. Créer un script contrôleur pour la fusée
 7. Utiliser Input System pour détecter pression / relâchement
 8. Faire monter la fusée quand on appuie, descendre sinon
 9. Générer des obstacles dynamiquement
 10. Détecter les collisions et recommencer si touche
 11. Mettre le projet sur GitHub
-

Idées de features supplémentaires si temps disponible

- Afficher un score, basé sur le temps
- Créer un menu de fin avec bouton *Restart*
- Faire pencher la fusée suivant sa direction
- Effets de particule derrière la fusée
- Meilleur score sauvegardé

Documentation aide

[IDE - Visual Studio Code](#)

[Physics - Rigid Body 2D](#)

[Physics - Colliders](#)

[Input System - Documentation](#)

[Smooth rotation - Lerp](#)

[UI - Canvas](#)

[Effects - Particle System](#)