|  |  |
| --- | --- |
| 6C5 - TP2 - V1  Jeu multijoueur – Derby de démolition | |
| **Nom, prénom et DA** | * Desjardins, Vincent (1867319) |
| **Cours** | **6C5 – Applications de jeux et simulations II** |
| **Enseignant** | Robert Aubé |
| **Date** | jeudi, 5 mai 2022 |
| **Date exigée** | Jeudi, 12 mai 2022 |
| **Évaluation** | Ce travail se fait seul |

Table des matières

[À faire 2](#_Toc102318614)

[Intégrer votre projet dans le projet de base fourni 2](#_Toc102318615)

[Construire un terrain de jeu où vos voitures se déplaceront 2](#_Toc102318616)

[Créer une voiture avec 4 roues animées 2](#_Toc102318617)

[Créer un jeu réseau 2](#_Toc102318618)

[Système de pointage de collision 2](#_Toc102318619)

[Avoir 3 vues de caméras qui change à l’aide de la touche clavier C. 3](#_Toc102318620)

[Bien organiser vos fichiers par scènes 3](#_Toc102318621)

[Faire une vidéo du projet réalisé 3](#_Toc102318622)

[Générez le Build Windows 3](#_Toc102318623)

[Consignes de remise du travail 3](#_Toc102318624)

# À faire

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 41 | Done |  |
| 4 |  | Intégrer votre projet dans le projet de base fourni  * Utilisez la version **2020.3.22f1 (LTS)** de Unity. * Partez du projet de base se trouve ici :   <https://github.com/robertAube/BaseTP6C5>   * Renommez votre projet de base avec 6c5H22 – TP2 suivit de vos initiales. Exemple :   **6c5H22 – TP2 - RA** |
| 5 |  | Construire un terrain de jeu où vos voitures se déplaceront Faire au minimum 2 niveaux où les voitures circuleront.   * Il est possible de passer d’un niveau à l’autre en prenant des rampes avec lesquelles les voitures pourront jumper! * Le terrain de jeu est ceinturé d’une barrière de sécurité qui empêchera les véhicules de quitter facilement le terrain. * Il y a au moins 2 gros ballons qui traînent sur la piste. * Il y a au moins 1 dos d’âne (speed bump) sur la piste. |
| 10 |  | Créer une voiture avec 4 roues animées  * À partir d’un asset de voiture. Créer une voiture qui se déplace sur le terrain à l’aide des touches WASD. * Les roues du véhicule doivent être animées : * Les 4 roues tournent * Les roues d’en avant pivotent.   [Unity Car Controller Tutorial : Wheel Collider Physics](https://www.youtube.com/watch?v=uSr5IfzclP8) [[1]](#footnote-1)  ou  [Easy Suspension - Unity Tutorial](https://www.youtube.com/watch?v=BG7UMUWojik)   * Le véhicule ne renverse pas trop facilement. * Le joueur a une vue à la place du pilote. (2 autres vues sont exigées : voir la section vue) |
| 10 |  | Créer un jeu réseau  * Un joueur qui n’est pas connecté à votre jeu a une vue d’ensemble de la surface de jeu. * Une fois connecté, le joueur se retrouve au volant de son bolide à un des points de génération. (spawn point) * On affiche toujours les joueurs (avec leur bolide) présents sur le jeu avec leur pointage. * On voit les roues de l’adversaire qui tournent. |
| 5 |  | Système de pointage de collision  * Un joueur au volant de son bolide à un certain nombre de points de départ. Le but est de faire en sorte que les autres joueurs perdre leurs points. * Les collisions avec le bélier avant font perdre des points aux adversaires. * Les collisions frontales font perdre des points aux 2 joueurs impliqués dans la collision. * Un joueur qui n’a plus de point de collision est sorti du jeu et doit se rebrancher pour jouer à nouveau avec un nouveau bolide. * Exemple : |
| 10 |  | Avoir 3 vues de caméras qui changent à l’aide de la touche clavier C.  * Présenter 3 vues (caméras) différentes dans votre jeu qui peut être modifié à l’aide d’une touche au clavier[[2]](#footnote-2). * Faire une vue du conducteur * Faire une vue latérale du véhicule pour bien voir les roues qui tournent. * Faire une vue globale de votre terrain |
|  |  | Bien organiser vos fichiers par scènes |
| 4 |  | Faire une vidéo du projet réalisé  * Faire une vidéo de la présentation de votre projet[[3]](#footnote-3). Voici le plan de votre vidéo : * Nommez-vous * Donnez le titre du projet (Exemple TP2 Jeu multijoueur ) * Exécutez le jeu pour montrer toutes ses fonctionnalités   + - * Expliquez comment jouer et indiquez les commandes.       * Dites si votre jeu respecte les exigences du travail.       * S’il y a lieu, indiquez les ajouts par rapport au travail       * Montrer les bogues |
|  |  | Générez le Build Windows  * Générer un **build Windows** et le mettre à la racine de votre jeu dans le répertoire **build**. |

# Consignes de remise du travail

|  |
| --- |
| 1. Remettre dans Léa ce rapport avec les cases bleues complétées. (Nom et prénom) |
| 1. **Imprimez** ce rapport et remettez-le à votre enseignant. |
| 1. Déposez votre projet complet non zippé sur le **dépôt** du département :   Q:\Commun\!Dépôt\Robert Aube\6C5E22... |

1. C’est celui-ci que j’ai pris. [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://answers.unity.com/questions/16146/changing-between-cameras.html> [↑](#footnote-ref-2)
3. Je suis très conscient que ce n’est pas facile faire un vidéo. Attardez-vous au contenu et non à la forme : cette vidéo sera évaluée seulement sur son contenu. Elle ne sera en aucun cas diffusée. Seul l’enseignant la regardera aux fins d’évaluation du travail. Je demanderais cependant que chacun surveille son langage. (Les sacres ne sont pas acceptés) [↑](#footnote-ref-3)