PortFolio Kadri Yanis

# Développement d'un jeu vidéo sur Unity : les bases

# Cahier des charges

Mouvement du personnage

Gérer les animations du personnage

Ramassage des items

Utiliser un inventaire

Gestion de vie

Faire le "terraforming"

#### Gestion des collisions

Détection du sol pour sauter

Gestion de collision sur les objets 3D

# Résultat de la mission



### Méthodes

Apprentissage en suivant des tutos sur internet



## Compétences acquises

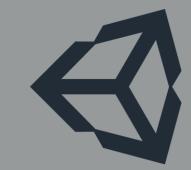
Savoir comment fonctionne Unity : les "Components", les scènes, les objets (3D), faire un script sur des objets quelconques et l'utilisation des fonctions intégrées (Vector, Raycast, ...).

Savoir organiser les matériaux, les objets comme faire un dossier "Prefabs".

Acquérir plus de compétences en C# et en autonomie.

Technologie (langages et application)





Unity 2021



Visual Studio 2022