

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)

