

Projet ThreeJS 2026

Objectif: Réaliser un jeu de labyrinthe en 3D. L'objectif est de se déplacer et de réussir à sortir du labyrinthe le plus rapidement possible.

Format de rendu: Archive .zip contenant tous les fichiers nécessaires

Fonctionnalités requises:

- **Environnement 3D:** Créer une scène pour le labyrinthe (des murs, un sol, avec des textures).
- **Joueur:** Ajouter un joueur qui va se déplacer dans le labyrinthe.
- **Collisions:** Gérer les collisions avec les éléments du décor.
- **Contrôles:** Ajouter de quoi déplacer le joueur.
- **Caméras:** Ajouter 2 contrôles de caméras (vue première personne / vue du dessus du labyrinthe) et permettre au joueur de passer d'une vue à l'autre
- **Calcul du temps:** Chronométrier la progression du joueur
- **Fin de partie:** Gérer la fin de partie quand le joueur sort du labyrinthe et la rejouabilité
- **Bonus:** Ajouter encore plus de fonctionnalités:
 - Le labyrinthe est généré dynamiquement et on peut jouer un labyrinthe particulier
 - Rendre le jeu en multijoueur (en local) pour faire la course dans le labyrinthe, avec le canvas séparé en 2 où chaque joueur joue contre l'autre

Critères d'évaluation:

- Les tâches demandées ont toutes été implémentées. (**17pts**)
 - Environnement (**4pts**)
 - Sol et murs (**1pt**)
 - Basique (**0.5pt**)
 - Modèle 3D (**0.5pt**)
 - Matériaux (**1pt**)
 - Basique (**0.5pt**)
 - Texture (**0.5pt**)
 - Lumières (**1pt**)
 - Ombres (**1pt**)
 - Joueur (**2pts**)
 - Basique (**1pt**)
 - Modèle 3D (**1pt**)
 - Collisions (**3pts**)
 - Contrôles (**2.5pts**)
 - Caméras (**2.5pts**)
 - Calcul du temps (**1pt**)
 - Fin de partie / Rejouabilité (**2pts**)
 - Fin de partie (**1pt**)
 - Rejouabilité, reset pour recommencer (**1pt**)
- Le code est de qualité, bien découpé en classes, etc. (**3pts**)
 - Architecture (**1pt**)
 - Classes (**1pt**)
 - Commentaires (**1pt**)
- Bonus (**2pts**)
 - Labyrinthe généré dynamiquement et rejouabilité. Exporter et importer un labyrinthe généré (**1pt**)
 - Multijoueur (**1pt**)