

# 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:** Chronométrer 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)**