

FICHE : PoC & CHOIX TECHNOLOGIQUES

=> Après avoir rempli cette fiche :convertir ce document en PDF et le téléverser dans votre dépôt Github dans un répertoire nommé 'doc'.

COMPTE RENDU DE LA VEILLE TECHNOLOGIQUE PoC

QUESTIONS DE RECHERCHE SUR LA PoC

Quel est l'opération la plus risquée de votre projet, l'élément qui risque de ne pas fonctionner ? Quelle est l'interaction entre deux technologies ? Quel est le PROBLÈME technique à résoudre ?

L'opération la plus compliquée est de gérer les ennemis, leurs déplacements, interactions avec le joueur (le détecter à une certaine distance si il n'y a pas d'obstacles) et leurs attaques.

POC = PREUVE DE CONCEPT

Quel genre de preuve de concept minimale pourrait valider que le problème n'existe pas ou qu'une solution a été trouvée ? Décrivez chaque élément du code requis.

Montrer que les ennemis peuvent détecter le joueur et se retrouver dans la map (code de déplacement de l'ennemi en utilisant NavMeshAgent), et prouver que une arme avec un gestion des dégâts à été implémentée (code de l'arme utilisant Raycast pour atteindre les ennemis et un script Target sur les ennemis indiquant au jeu que l'objet est un ennemi).

LES MARQUE-PAGES IDENTIFIÉS LORS DE VOS RECHERCHES

Lister les marque-pages directement ici. Pour chaque lien : URL, nom de la page et description sommaire.

- <https://www.youtube.com/watch?v=mJu-zdZ9dyE>, Setup 3D pathfinding Agents in minutes Using Unity, explique comment mettre en place et utiliser NavMesh dans Unity.
- <https://www.youtube.com/watch?v=THnivyG0Mvo>, Shooting with RayCasts, explique comment utiliser RayCast pour créer une arme à feu.
-

LES PREUVES DE CONCEPT

Pour chaque preuve de concept réalisée : identifier le but de la preuve de concept (ce qu'elle vérifie), le lien vers le sous-répertoire de votre dépôt GitHub qui contient le code de la preuve de concept ainsi que les résultats de votre expérimentation, puis, finalement, vos conclusions.

Au moins une preuve de concept doit être documentée et réalisée.

PREMIÈRE POC RÉALISÉE

Preuve : Que les ennemis peuvent détecter et se déplacer vers le joueur, et qu'une arme à feu fonctionnelle soit implémentée.

URL Github : Git ne veux pas me laisser uploader mon projet

EXPLIQUEZ VOTRE POC

Décrivez la Poc en détails.

Elle montre que le joueur peut se déplacer, bouger la caméra avec la souris, tirer sur un ennemi qui prend des dégâts.

Cet ennemi peut détecter le joueur et se déplacer vers lui en esquivant des obstacles sur son chemin.

Que PROUVE la Poc ?

Les ennemis peuvent détecter et se déplacer vers le joueur, et qu'une arme à feu fonctionnelle soit implémentée

Que reste-t-il à prouver ?

Que les ennemis puissent attaquer le joueur et que la map soit fonctionnelle (portes à clés)

Quels sont vos résultats de la Poc ?

Les résultats sont bons et les fonctionnalités sont correctement implémentées.

