

FONTES Nicolas  
PONTADIT Stéphane  
LARTOT Clément  
ITALIANI Mattéo

## Document Explicatif

### 1) Architecture générale

BootManager : Instancie les autres managers en “Don’t Destroy” au lancement du jeu.

InputManager : Gère tous les “events” du joueur.

LevelManager : Gère les chargements de niveau, instancie le joueur, instancie la GUI et communique avec les entités.

EnemyManager : Instancie les ennemis et leur “Loot”.

GoalManager : Gère les objectifs du jeu.

LoadManager : Gère les chargements entre les scènes du jeu et la sauvegarde du joueur.

SaveManager : Sauvegarde les informations du joueur.

AlterationManager : Gère les altérations de status d’un character.

TimeManager : Gère la pause du jeu.

### 2) Features Implémentées

Sauvegarde et Chargement d’une partie.

Génération procédurale des niveaux, de l’emplacement des coffres, des ennemis et des escaliers.

PNJ avec lequel on peut interagir.

Les ennemis donnent de l’équipement à leur mort, de l’expérience et de l’argent.

Le joueur peut attaquer, lancer des sorts, sauter, se protéger, s’équiper, utiliser des objets et interagir avec des objets (coffres, portes).

Quand le joueur gagne un niveau, il peut répartir des points entre les différentes caractéristiques du jeu.

Une boussole qui permet au joueur de voir les objectifs et se repérer.

Les ennemis ont un champ de vision, si le joueur rentre dedans, l’ennemi le poursuit.

Une zone de campement, où le joueur peut se reposer, acheter des objets. Un portail lui permet de se téléporter dans le donjon.

Quand on tue le boss, il lâche un artefact qui, ramené à l’autel, nous permet de gagner le jeu.

Équipement :

- Arme à une main

- Arme de jet
- Bouclier
- Casque
- Plastron
- Jambière
- Bottes

Sorts :

- Boule de feu
- Soins

Objets divers :

- Potions (mana, vie, force, ...)
- Objet de quête
- Parchemin de retour

### 3) Répartition des tâches

Stéphane :

- InputManager
- Controller
- Objets
- Inventaire

Mattéo :

- Enemis
- EnemyManager
- LevelManager
- GoalManager
- AlterationManager
- Camera

Nicolas :

- Sorts
- Procedural
- Main menu
- Sauvegarde/Chargement
- Magasin
- Boss

Clément :

- UI
- Boussole
- TimeManager
- Objets interactif
- Joueur
- Panneau d'attributs

Reflète les features principales, tout le monde a touché à tout.

#### 4) Limitations et bugs

Pas d'armes à deux main.

Il n'est pas possible de s'équiper de deux armes à une main.

Pas de skin sur le joueur.

Procedural chelou.

preview item non cache une fois récupéré.

problème de chargement

Control +Tab fonctionne si dans un menu

#### 5) Choses à savoir

Si vous attaquez les ennemis de très loin, ils ne vous poursuivent pas.

W,A,S,D : mouvements joueur

Clic gauche : Utilise le bouclier si équipé

Clic droit : Utilise l'arme si équipé

Shift : saut

Espace : lancer un sort

1,2,3,4,5,6,7,8,9 : sélectionne le sort à utiliser

Tab : Inventaire joueur / fermer les différentes fenêtres d'inventaire

E : Utiliser

C : Ouvre le panneau de caractéristiques

P : Ouvre le menu de pause

I : Sur le shop, permet de passer de son inventaire à l'inventaire du PNJ

Ne pas appuyer sur la touche Echap, cela de-lock le curseur. C'est un problème de Unity expliqué ici :

<http://answers.unity3d.com/questions/1149760/unable-escape-key-to-unlock-cursor.html>