

Bilan à mi-parcours du sujet de TER :
The Tower – Un jeu de survie musical

De la part de l'équipe « ByteMakers », dont les membres (inchangés depuis la feuille de route) sont :

- BENHAMOU Douglas
Mail académique : douglas.ben-hamou@etu.umontpellier.fr
Numéro étudiant : 21303437
- FOUGUES Axel
Mail académique : axel.fougues@etu.umontpellier.fr
Numéro étudiant : 21912975
- DUPRAT Thomas
Mail académique : thomas.duprat@etu.umontpellier.fr
Numéro étudiant : 21913188

Voici le bilan de mi-parcours du TER qui nous a été attribué.

Par rapport au diagramme de Gant qui a été fourni, voici la liste des tâches qui ont été réalisées avec succès :

- ✓ Mise en place du projet Unity
- ✓ Game design et documentation
- ✓ Scripting du mouvement de la caméra
- ✓ Scripting du mouvement du joueur
- ✓ Chute des blocs, empilement et gestion de la tour

Concernant les problèmes rencontrés, nous n'avons rien de particulier à signaler, hormis la présence de bugs à corriger.

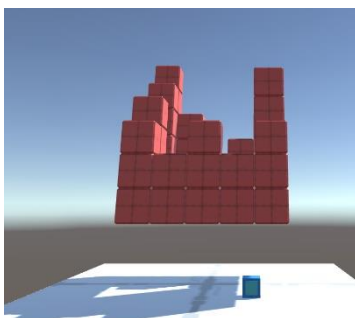
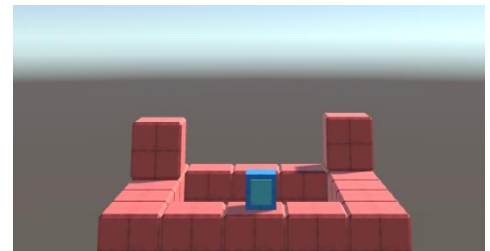
Pour ce qui est des tâches restantes à effectuer :

- Analyse de musiques
- Traitement des résultats d'analyse
- Lien entre les résultats d'analyse et la génération des blocs
- Interface basique
- Phase de bêta test
- Optimisations et rush final

Voici quelques captures d'écrans issues du jeu.

Ici, vous pouvez constater un début de partie très simple. Une base de tour représentée par un carré de dimension 5x5 dont on ne conserve que la bordure, de laquelle tombe divers blocs, ainsi qu'un joueur représenté par un cube plus petit et de couleur différente.

Pour l'instant, les blocs tombent de manière aléatoire et sans rythme. Mais il est prévu qu'ils se mettent à tomber, dans une mise à jour future, de manière plus rythmée en fonction d'une musique et, de plus, plus proche du joueur.



Lorsque le joueur a été éliminé à cause d'un bloc, le « Game Over » est représenté simplement par le déplacement de ce dernier à une plateforme située en dessous de la tour.

Plus tard, le joueur pourra être représenté par un personnage animé et le « Game Over » par une suite d'animations, comme l'écrasement du joueur ou l'effondrement de la tour à titre d'exemple.

Enfin, vous pouvez constater, également, que la rotation de la tour est belle est bien effectuée quand le joueur arrive sur l'extrémité de l'un des côtés de la base. En comparant les images situées de part et d'autre, l'on peut constater l'orientation de la luminosité qui est différente.

