***THE LEGEND OF ZELDO***

***The Eternal Programming Object***

Membre du groupe :

* Virgile LAFONTAINE
* Raphaël FUSTES

Notre jeu comporte un hall d’entrée et la salle du niveau principale.

Pour résoudre l’énigme et ouvrir la porte, le joueur dispose de différents outils. Avec ceci, le joueur doit s’aider du code qui est à sa disposition pour effectuer les bonnes actions afin de venir à bout de l’énigme.

Le design du niveau ainsi que la logique qui se trouve derrière sont inspirées de la POO.

Le jeu a été codé avec Unity. Comme spécifié dans le « contrat », Unity a été utilisé majoritairement pour son moteur de jeu. Le code métier ainsi que la majorité des fonctionnalités du jeu ont été programmées « à la main » (nous n’avons pas choisi toutes les facilités proposées par Unity comme par exemple le déplacement du personnage).

Le jeu a donc été programmé en C# utilisant l’API d’Unity ainsi que son moteur de jeu et de rendu.

Source :

A la racine du github, il s’agit du dossier Unity project

Pour exécuter le jeu :

A la racine du github, il s’agit du dossier Zeldo RELEASE. Le jeu est .exe

Diagramme de cas d’utilisation :





