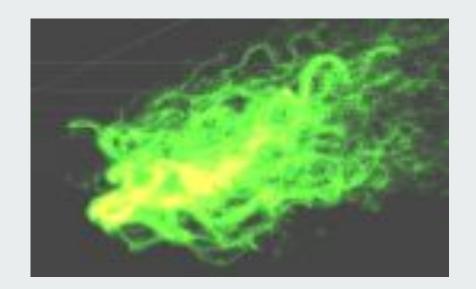
LogicGate



Cédric Devaux Nouman Mokadader William Sefer Jeremy Topalian



- LogicGate?
- Installation
- Unity
- Comparaisons
- Niveaux
- Bac à sable
- Menu / Options
- Câblage des portes
- Conclusion

LogicGate?

- Créé avec Unity
- C#
- Utilisable sur Android
- Libre de droit

GitHub: github.com/pja35/LogicGate3

Installation

Pré-requis:

- Un portable Android
- Une connexion internet

Télécharger l'APK sur le git, puis la lancer.

Home

jeremtop edited this page 7 days ago · 16 revisions

Bienvenue sur le projet LogicGate

C'est un projet qui a pour but d'initier les enfants aux portes logiques de manière ludique. Ce projet est développé sur le moteur de jeu Unity3D.

Installer le jeu

Pour installer le jeu il suffit de télécharger:

- Pour Android: Il faut télécharger le fichier .apk dans le dossier LogicGateAndroid l'envoyer sur votre téléphone et le lancer. Il vous proposera ensuite de l'installer.
- Pour PC: Il faut télécharger le fichier contenu dans le dossier LogicGatePC il contient un exécutable qu'il suffit de lancer pour démarrer le jeu. (Version non vraiment réalisée un portage sera nécessaire.)

Éditer le jeu

Pour pouvoir modifier le jeu avec Unity il faut télécharger le dossier UnityProject et ouvrir celui-ci comme un nouveau projet Unity.

Pour les bugs et améliorations à faire

Consulter la section Issues de gitHub.

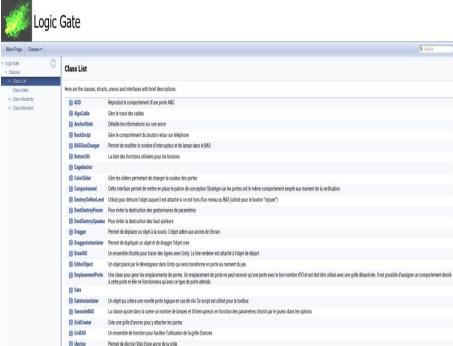
Auteurs

- Devaux Cédric
- Topalian Jeremy
- Sefer William
- · Clain Jordan
- Mokadader Nouman



Clone this wiki locally

https://github.com/pja35/| 🏗



Reproduit le comportement d'une porte identité

Permet de gerer les objets placé par les dévellopeurs

Permet de gerer les objets fixable sur la grille pas l'utilisateur comme les portes

(I)

□ IDevObjinit

(|Fixable

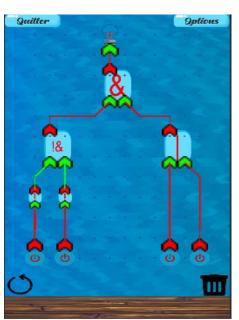


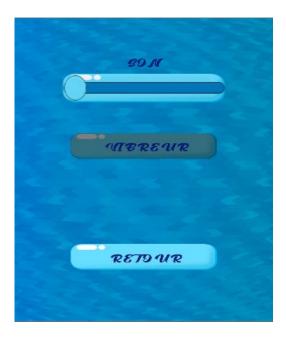
Éléments Unity

- GameObject
- Composants
- Scènes
- Script C#

14 Avril

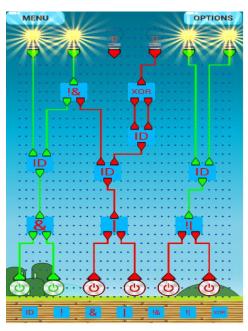


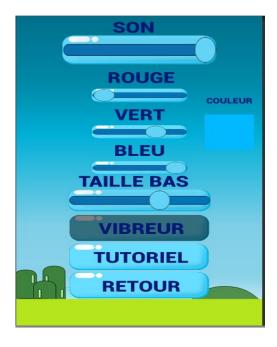




5 Juin

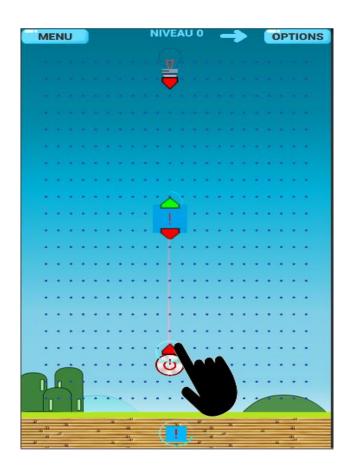






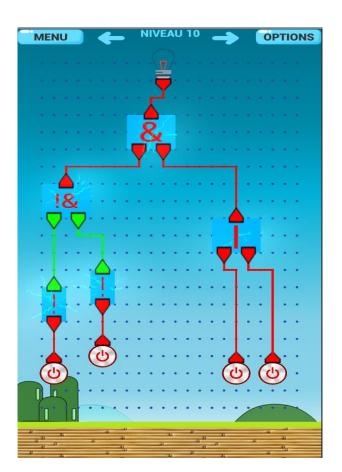
Niveaux

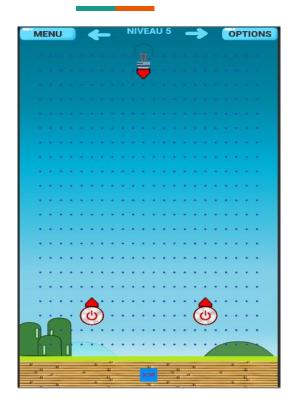
- Difficultée progressive
- Nouveaux types de jeu
- Thème musical unique
- Tutoriel animé
- Affichage du niveau actuel

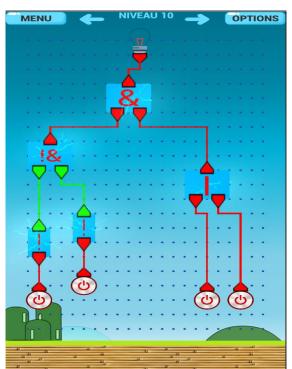


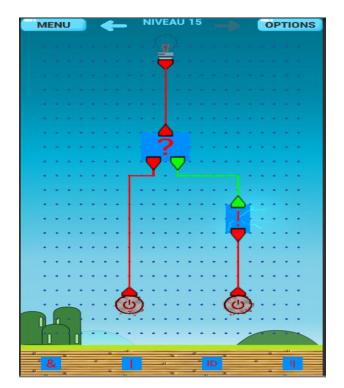
Niveaux

- Portes et interrupteurs fixes animées
- Accès direct au niveau suivant et précédent
- Variété de niveaux



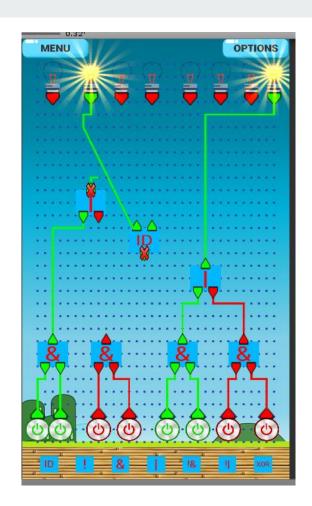






Bac à sable

- Plus d'espace
- Problème de boucle résolu
- Second thème musical
- Collision des portes améliorée
- Ampoules et interrupteurs ajoutables

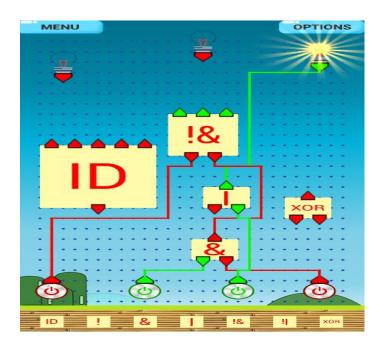


Menu / Options

- Activation / Désactivation du tutoriel
- Couleur des portes modifiable
- Nombre de lampes et interrupteurs modifiable (BaS)
- Police de caractère améliorée
- Utilisation des boutons Android
- Fond plus attrayant



Câblage des portes



```
Cable.cs • X IInOut.cs Fixable.cs
                                                                                                         Notifiable.cs
                                                                                                                                                                           AnchorState.cs
                          Debug Log("start position" start.transform.position);
Debug Log("start position" start.transform.position);
Debug Log("start position" start.transform.position);
// Touwe l'amcre la plus proche du dépai dépair anche ancire : de diditiblementant contracte de la citale.

Jénocket.destridence() y a mort, destridence(), y-1) [
//debug.Log(tror("violation de restriction de positionnement.");
recurn null;
                                                          ancAct - ancNew;
                                          if(ancAct.GetGridPos().x > ancTrg.GetGridPos().x){ // I1 faut aller vers la gauche
ancNew = anchor_mat{(int)ancAct.GetGridPos().x-1,(int)ancAct.GetGridPos().y];
if(ancNew.IsWireTrece()88 ListAnchors.Contains(ancNew)){
                                                          ancAct = ancNew;
ListAnchors.Add((ancAct));
                                                  Debug.Log("Need Right! But not Free!");
ancNew = anchor mat[(int)ancAct.GetGridPos().v1;
                                                  if(ancNew.IsWireFree()&&|ListAnchors.Contains(ancNew)){
                                                         ancAct = ancNew;
ListAnchors.Add((ancAct));
```

Conclusion

Que reste-il à améliorer?

- Plus de niveaux
- Portage PC
- Modules