

# Ajustements

Les variables que nous avons introduites pour faire varier le comportement du saut sont:

- **jumpForce et jumpTime** : jumpForce est la force qui sera ajouté au vecteur de mouvement du personnage et jumpTime représente le temps que la force induite par le saut sera appliqué sur le personnage. Ces valeurs ensemble, font en sorte que les sauts au maximum de leur potentiel soient agréables pour le joueur et qui font en sorte que nous atteignons un objectif du jeu. C'est-à-dire que le saut ne sera pas trop puissant, pour donner au joueur un contrôle sur le personnage et il doit être assez grand pour être capable de monter certains objets avec un seul saut.
- **maximumJumps** : Le nombre de saut que le personnage peut faire avant de devoir utiliser son jet pack. Nous pensons que le nombre devrait être réduit, dans l'ordre de 1 ou 2, sans quoi, il serait très facile d'éviter la plus part des obstacles du jeu.
- **floatingFactor** : Ce nombre est une valeur qui va affecter le déplacement horizontal du personnage lorsqu'il est dans les airs. Donc si la valeur est de zéro, le personnage ne pourra pas modifier sa trajectoire de saut une fois qu'il a quitté le sol. Nous croyons que cette valeur doit être différente de zéro puisque cet élément ajoute une flexibilité qui peut rendre les sauts précis plus faciles et éviter de devoir prendre de la vitesse avant de faire un saut.

Le code se trouve dans le dossier suivant:

<https://www.dropbox.com/sh/us60k9dve1pfirk/AADqv3ehiNOpX71wBM-UZvaKa?dl=0>

Julien Huel - 1582604  
Éric Rieckmann - 1588083  
Patrick Guilbert - 1589139