

PROJET – GRINCH'S XMAS

Projet à rendre pour le 3 Janvier 2022.

Mise à jour : 20/12/2021

Un étrange monstre à poils verts se met en quête de voler tous les cadeaux de Noël.

Pour cela, vous devrez aider ce mystérieux croque-mitaine à ramasser tous les cadeaux que le Père Noël lance du ciel et les placer dans votre malle.

1. Parties obligatoires

Pour ce Catch & Dodge, vous devrez développer un jeu de style « Game & Watch » via les Assets fournis. Il vous faudra respecter toutes ces étapes :

- ➔ Mise en place des assets dans une scène
 - Cadeaux
 - Personnage
 - Background
 - Terrain
 - Etc. ...
- ➔ Le Grinch ne peut seulement se déplacer sur 4 positions
 - Gauche
 - Centre
 - Droite
 - Proche de la malle
- ➔ Lancer l'animation lorsque l'on attrape un cadeau
- ➔ Ne peut attraper qu'un seul cadeau à la fois
- ➔ Chaque cadeau attrapé, doit être placé dans la malle
- ➔ Chaque cadeau mis dans la malle rapporte 1 point
- ➔ Vous devez trouver un moyen d'indiquer que le Grinch tient un cadeau
- ➔ Ajouter un son d'ambiance
- ➔ Ajout d'une UI pour le score et le temps en cours
- ➔ Ajuster le temps de jeu

2. Parties Bonus

Pour ceux ayant terminé la première partie, vous pouvez améliorer votre jeu et ajouter ces fonctionnalités :

- ➔ Mise en place d'un menu d'entrée et de pause
- ➔ Mise en place dans le menu de :
 - D'un choix de difficulté
 - Plus le temps passe, plus vite les cadeaux tombent (Niveau de difficulté)
 - Ajout d'une UI pour le niveau de difficulté
 - Modification de déplacement
 - Legacy « Game & Watch » avec les 4 niveaux de déplacement
 - Classic, pouvoir se déplacer sur toute la largeur de votre terrain
- ➔ Ajouter un son pour chaque cadeau placé dans la malle (à vous de trouver et d'ajouter ce son)
- ➔ Que le jeu puisse être joué avec une manette

Une fois votre jeu fini, vous devez nous communiquer votre code, ainsi que le BUILD de votre application

N'hésitez pas, pour vous aider, d'aller voir ce qui a été fait dans les Game & Watch d'antan.



Image issue de wikipedia