

# Projet YNOVERSE

## GENERAL

- L'UNIVERS EST UNE ZONE 2D OU 3D DEFINIE PAR DES VARIABLES GLOBALES LONG LARGE ET HAUTEUR
- DES ETOILES SE GENERENT DANS L'UNIVERS PARAMETRABLE DANS UNE VARIABLE GLOBALE
- DES PLANETES SONT GENEREES AUTOURS DES ETOILES LE NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE PLANETES AINSI QUE LEURS DISTANCES MIN ET MAX SONT CONFIGURABLES PAR VARIABLE GLOBALES
- DES VAISSEAUX SONT GENEREES ALEATOIREMENT PRES DE CERTAINES PLANETES LE NOMBRE EST CONFIGURABLE ET CES VAISSEAUX ONT POUR DESTINATION UNE PLANETE CHOISIES ALEATOIREMENT
- INTEGRER UN SON POUR QUE LE JOUEUR ENTENDE LE VAISSEAU QUAND IL PASSE PROCHE

## LE JOUEUR

- UN VAISSEAU QUI PEUT SE DEPLACER SUR UN PLAN 2D OU DANS UN ESPACE EN 3D
- LE VAISSEAU PEUT ACCELERER DECELLERER VIA DES TOUCHES DU CLAVIER PAR EXEMPLE MAJUSCULE ET W
- INCORPORER UN TABLEAU DE BORD AVEC UNE DEDICASSE SPECIALE
- UN SYSTEME D'HYPERDRIVE POURRAIT ETRE MIS EN PLACE POUR FACILITER LES DEPLACEMENTS ENTRE LES ETOILES

## CONTEXTE TECHNIQUE

- L EXECUTABLE EST A CONSTRUIRE SUR L'OS DE VOTRE CHOIX ET UNE VERSION WEBGL SERAIT APRECIEE
- PRODUIRE QUELQUES VIDEOS DE DEMO DU JEU
- CONTRAINTE TECHNIQUE C#
- L'APPLICATION DEVRA PRODUIRE DES MILLIERS D'ETOILES ET RESTER FLUIDE