

# Conception du projet

06/11/2023  
LONLAS Ludovic

©Unity

## Concept du projet

1

### Player Control

Vous contrôlez

Un chef cuisinier

Dans ce jeu

VR

Les actions

Des manettes

Font que le joueur/objets/...

Permettent au joueur de se déplacer(téléportation) et d'attraper divers objets

2

### Basic Gameplay

Pendant le jeu

Des commandes de plats à réaliser

Utiliser un couteau sur un aliment

Mettre les aliments sur la plaque de cuisson

Utiliser les condiments sur les ingrédients

Appairassent

Pour le couper

Pour les cuire

Pour changer leur goût

Dans

Une grande cuisine

L'objectif du jeu est

Cuisiner les plats demandé dans la limite de temps

3

### Sound & Effects

Il y aura des effets sonores

Lorsque l'on prend des objets et lors de la cuisson.

Et des effets de particules

Lors de la cuisson et de l'utilisation de bouteilles de condiments

4

### Gameplay Mechanics

Lorsque le jeu avance

Le joueur devra utiliser les ingrédients et outils à sa disposition pour réaliser les plats demandé et les servir

Il se passera

Il gagnera de l'argent (points) selon la rapidité et la qualité du plat

5

### User Interface

Le/la/les

Temps de jeu

vont

Décroître

lorsque

Après l'arrivée de la première commande

Au début du jeu le titre/écran

Stereo Meal

Va apparaître

Le jeu sera fini lorsque

Le temps de jeu sera écoulé

# Project Timeline

Milestone	Description	Due
#1	- Mouvements	12/11
#2	- Grabbing des objets, aliments et réserve	19/11
#3	- Couteau, poile et plaque chauffante	26/11
#4	- Commandes de plats	3/11
#5	- Décoration et notation des plats	10/11
Backlog	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Feature on backlog - not a part of the minimum viable product</li> <li>- Feature on backlog - not a part of the minimum viable product</li> <li>- Feature on backlog - not a part of the minimum viable product</li> </ul>	mm/dd

# Project Sketch

