

## Projet synthèse – PROGRAMMATION MULTIMÉDIA III

### QUELQUE CHOSE vs WHATEVER

#### MODULE 4 – Scénarisation

Vous devez maintenant rassembler les divers modules du projet et en faire un jeu.

Une scène d'accueil et une scène de rétroaction devront être ajoutées en plus de présenter la scène de jeu et de gérer les vagues d'ennemis.

#### EXIGENCES TECHNIQUES :

- Scènes :
  - Une scène d'accueil avec votre nom et matricule ainsi que la mention des auteurs impliqués dans le contenu de votre projet devra être prévue.
  - Une scène de rétroaction positive en cas de victoire et une scène de rétroaction négative en cas de défaite devront aussi être développées.
- Mise en scène :
  - Un délai de quelques secondes devra précéder le début de la partie et de chacune des vagues suivantes. Cette **coroutine** sera suivie du lancement d'un **événement** pour démarrer la partie.
  - Les boutons et les tuiles ne devront pas être actifs avant le lancement de la partie (booléen?)
- Monnaie :
  - Désormais, les objets ne peuvent être achetés que si la monnaie accumulée est suffisante (propriété sérialisée de coût sur les boutons?)
  - La monnaie accumulée doit maintenant être augmentée à une fréquence régulière (gestionnaire de Monnaie?)
  - Votre monnaie accumulée doit être affichée dans l'interface en tout temps
- Vagues d'ennemis :
  - Le joueur devra résister à **3 vagues** successives d'attaquants.
  - Les tuiles et la monnaie devront être réinitialisées entre chaque vague d'attaques.

#### REMISE

Vous devez remettre votre travail sous forme de fichier .zip contenant le projet uniquement avant midi le 15 décembre.