

Projet synthèse – PROGRAMMATION MULTIMÉDIA III

QUELQUE CHOSE vs WHATEVER

MODULE 2 – Objets du joueur

Vous devez maintenant préciser la nature et le comportement des objets du joueur. Ces objets seront ajoutés sur la grille en fonction du bouton d'achat sélectionné.

Chaque objet devra avoir un coût et être dérivé de la même classe mère. Prenez pour l'instant pour acquis que la monnaie est illimitée. Nous y reviendrons.

Objets requis :

Ces objets correspondent aux types que votre jeu devra compter au minimum.

Le minimum très bien fait dépasse souvent des extras maladroits.

- **Objet générateur** : Objet qui génère de la monnaie à sa façon selon une fréquence donnée.
- **Objet de défense** : Objet qui bloque ou retarde la progression d'un attaquant.
- **Objet d'attaque** : Objet attaquant l'envahisseur **à l'aide de projectiles** selon une trajectoire donnée.
- **Objets à usage unique (*2)** : Deux objets différents activés dès leur instanciation ayant un usage d'attaque, de défense ou de génération de monnaie et qui se suppriment par la suite.
- **Objet de dernier recours** : Placés au début de chaque rangée ces objets se déclencheront lors d'une collision et auront un résultat unique fatal pour les attaquants. Cet objet ne doit pas nécessairement hériter de la même classe que les autres objets.

EXIGENCES TECHNIQUES :

- Instanciation :
 - À l'exception de l'objet de dernier recours, les objets doivent être instanciés au clic d'une tuile de la grille **si celle-ci n'est pas déjà occupée**.
 - La référence à l'objet devra être sauvegardée comme propriété de la tuile sur laquelle il se trouve.
- Structure de la classe :
 - Tentez de déterminer quelles méthodes et propriétés seront communes à tous les objets et lesquelles seront spécifiques.
 - Tentez de déterminer à quels événements devront répondre chacun de ces objets.
 - Quels gestionnaires seront nécessaires pour le jeu en entier?
- Animation
 - Veuillez déclarer les différents états d'animation de chacun des objets et simulez leur déclenchement dans l'Animator.

- Quels seront les Sfx nécessaires pour chacun des objets. Veuillez n'utiliser qu'une seule composante AudioSource par objet. Changez le clip associé à l'aide d'une propriété sérialisée.

REMISE

Vous devez remettre votre travail sous forme de fichier .zip contenant le projet uniquement au début du cours de la semaine 13.