

# Projet GameProg

## **Idée du jeu :**

Un jeu de pêche. On lance la ligne, on attend, on pêche un poisson. Le temps pour pêcher le poisson est aléatoire entre 5 et 15 secondes. Différentes raretés de poissons plus ou moins de chance de le pêcher. Une probabilité de casser la ligne (pas pêcher le poisson) en fonction de la rareté du poisson.

## **Scènes :**

- Vue de dos du pêcheur sur un ponton
- Vue du dessus de la ligne quand elle est lancée
- Popup avec nom du poisson, taille, photo

## **Préfabs :**

### Scène 1 :

- Fond
- Ponton
- Pêcheur

### Scène 2 :

- Fond eau
- Emplacement barre de progression
- Barre de progression
- Ligne
- Ponton vu du dessus
- Pêcheur vu du dessus

## **Popup :**

- Images poissons
- Popup

**Code :**

- Changement de scène 1 → 2
- Progression barre de progression
- Temps d'attente poissons
- Probabilité poisson
- Probabilité ligne cassée
- Apparition de la popup

**Possibles features à rajouter quand tout est fini :**

- Historique des poissons pêchés
- Rémunération pour poissons pêchés
- Possibilité d'acheter des améliorations<sup>4</sup>
- 
- Remplacer la barre de progression par une animation compréhensible
- Amélioration de l'UI avec des animations