**Diplôme d’études collégiales**

**Techniques d’intégration multimédia  
(582.A1)**

**Développement de jeu  
582-552-MA  
Groupe 16708**

**Rapport individuel Final**

**Travail remis par :  
Saul Turbide**

**Travail remis à : Ahmed Boudjani**

**Travail remis le 31 octobre 2019**

**Rappel de l'histoire :**

Vous incarnez Matis, un jeune garçon qui vit dans une grande maison sans couleurs. (dans l’alpha les pièces sont colorées pour éviter les migraines et mieux reconnaître toute les pièces). Matis va se coucher un soir et peux de temps après s’être endormis, il commence à rêver et tout les murs de sa chambre se remplissent de couleurs, ses meubles grossissent et tout perd son sens! Bien rapidement une montagne de réveil défonce une porte qui n’était pas là auparavant. Matis ne veut pas se réveiller et quitter ce monde merveilleux et s'enfuit donc de sa chambre! Au moment où il sort de celle-ci il se rend compte que les couleurs ne se sont pas répondu à l'entièreté de la maison! et doit donc lui même appliquer les couleurs!

**Éléments enlever:**

Plusieurs éléments de notre idée de base ont dû être supprimés, soit par manque de temps, et/ou à cause d’une complexité trop élevée. Une des composante est l’escalade, que l’on voulait intégré dans le dernier niveau. Mais après avoir réalisé la complexité de l'animation et les défis déjà relever pour pousser les objets nous avons décidé de ne pas le faire. Nous avons aussi décidé d’enlever le 2e niveau car il n’était pas nécessaire et augmenter énormément la charge de travail.

**Difficultés rencontré:**

Certains des meubles refusait de se faire pousser quand il s'agissait d’objet 3D mais pas si on les remplaçait par des cube ou autre. Seulement le collider bourgeais. Certains des éléments de textes et de son background ont été plus complexes à placer mais tout c’est quand même relativement bien fait. Gérer la difficulté du niveau 2 à été beaucoup plus difficile que prévu, donc nous avons opter pour la facilité grandement ce niveau.

**Références :**

**Textures :**

* [**https://www.textures.com/**](https://www.textures.com/)
* [**https://freestocktextures.com/**](https://freestocktextures.com/)

**prefab :**

* [**https://assetstore.unity.com/**](https://assetstore.unity.com/)

**son :**

* **loop niveau 1 :** [**https://freesound.org/people/neolein/sounds/417930/**](https://freesound.org/people/neolein/sounds/417930/)
* **sonette assemblage objets :** [**https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/484344/**](https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/484344/)
* **peinture :** [**https://freesound.org/people/ganstmon/sounds/469320**](https://freesound.org/people/ganstmon/sounds/469320)[**/**](https://freesound.org/people/ganstmon/sounds/469320/)
* **son verrouiller porte :** [**https://freesound.org/people/Dymewiz/sounds/131029/**](https://freesound.org/people/Dymewiz/sounds/131029/)
* **son ouvrir porte** [**https://freesound.org/people/SeanSecret/sounds/440645/**](https://freesound.org/people/SeanSecret/sounds/440645/)
* **alarme 2 niveau 2** [**https://freesound.org/people/bone666138/sounds/198841/**](https://freesound.org/people/bone666138/sounds/198841/)
* **musique page accueil :** [**https://freesound.org/people/Setuniman/sounds/205889/**](https://freesound.org/people/Setuniman/sounds/205889/)
* **Son inquiétant :** [**https://freesound.org/people/Kastenfrosch/sounds/162472/**](https://freesound.org/people/Kastenfrosch/sounds/162472/)
* **Bump : reveils qui disparaissent** [**https://freesound.org/people/Raclure/sounds/483602/**](https://freesound.org/people/Raclure/sounds/483602/)
* **Musique de fond :** [**https://freesound.org/people/Magntron/sounds/335571/**](https://freesound.org/people/Magntron/sounds/335571/)
* **Musique de fond boss :** [**https://freesound.org/people/Sirkoto51/sounds/414214/**](https://freesound.org/people/Sirkoto51/sounds/414214/)
* **Alarme :** [**https://freesound.org/people/coltonmanz/sounds/381382/**](https://freesound.org/people/coltonmanz/sounds/381382/)
* **Son génération réveil :** [**https://freesound.org/people/sforsman/sounds/274735/**](https://freesound.org/people/sforsman/sounds/274735/)

**Lien du site :** [**https://e1073582.webdev.cmaisonneuve.qc.ca/SiteJeusaul/index.html**](https://e1073582.webdev.cmaisonneuve.qc.ca/SiteJeusaul/index.html)

**Affiche :**