

Exercice de révision

Vous devrez créer un projet en suivant les directives et contrainte suivante:

1. Avoir une scène application launcher avec un "CubeManager" et un "LevelManager" et un Launcher.
2. Lorsque cette scène est "loader" nous passons directement à la scène test qui contient 3 cubes de couleur différente placés en rangé face à la caméra.
3. C'est 3 cubes doivent se placer eux-même dans un dictionnaire privée du CubeManager dont la key est la "couleur" du cube stocker dans un enum nommer ECubeColor et la value est son script TestCube.
4. Lorsque le joueur appuie sur "space" les 3 cubes devront échanger de position les uns les autres(shuffle).
5. Si le joueur appuie sur le chiffre 1 le premier cube double en grosseur et maintiens cette grosseur tant et aussi longtemps qu'on le maintient, et ainsi de suite avec 2 et 3
6. Votre projet doit avoir un script TestCube, un CubeManager, un LevelManager, un PlayerInput, un Launcher et un CubeID(script contenant un enum).
7. Un loading screen de 3 secondes est nécessaire entre les scènes.