

Mini-Projet

Pablo Gutierrez & Sébastien Ardant



Présentation :

Nous avons décidé de créer un jeu ayant un gameplay asymétrique à 2 joueurs. Le principe du jeu est simple, il y a un labyrinthe et une bille, le but est de faire avancer la bille jusqu'à l'arrivée en esquivant les trous sur le chemin et en ouvrant des portes. Pour y jouer le premier joueur est celui qui tient le téléphone, il devra ouvrir les portes à son coéquipier. Le second joueur devra tenir la feuille possédant le marqueur et devra orienter cette dernière pour diriger la bille.

Fonctionnalités :

Voici les différentes fonctionnalités disponibles dans notre jeu :

- Écran de démarrage
- Déplacement de la bille grâce à l'orientation de la feuille possédant le marqueur
- Ouverture des portes via un clique dessus
- Écran de "Game Over" lorsque le joueur tombe dans un trou
- Écran de victoire avec une animation lorsque le joueur arrive au bout du labyrinthe
- Système de scoring en récoltant des pièces

Problème rencontré :

Le problème rencontré a été la gravité. Nous avons rencontré ce problème tôt dans le développement grâce à nos tests répétés sur mobile. Cependant il nous a fallu 2 jours pour comprendre d'où cela venait.

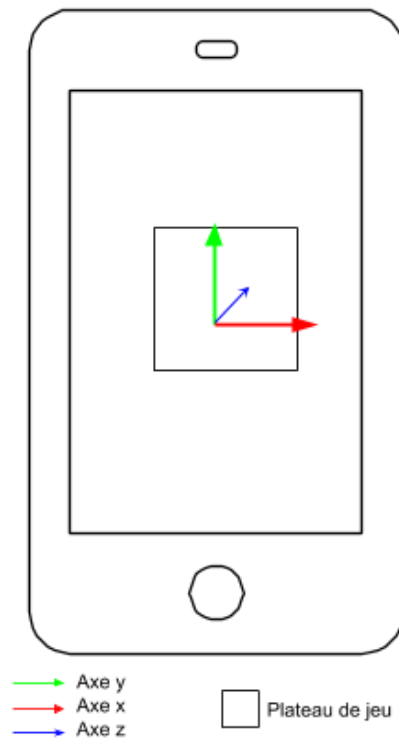


Schéma symbolisant les différents axes sur téléphone.

La solution a été de changer la gravité. Normalement la gravité se fait sur l'axe des y avec une valeur par défaut de -9.81. Grâce au schéma nous pouvons voir que si la balle suit cette gravité elle se dirigera vers le bas par rapport au téléphone. Nous avons donc mis la gravité à 9.81 sur l'axe z afin que la balle se dirige sur le plateau de jeu.