

Créer un jeu de puzzle avec des objets 3D

Pour rendre le jeu plus intéressant, vous pouvez ajouter des fonctionnalités supplémentaires, comme des indices pour aider les joueurs à résoudre le puzzle, un chronomètre pour ajouter une contrainte de temps.



Vous pouvez suivre les étapes suivantes :

- Importez les modèles 3D dans Unity et divisez-les en morceaux de puzzle. Vous pouvez télécharger des modèles 3D pour Unity.
- Créez des objets GameObject pour chacun des morceaux de puzzle et attachez les modèles 3D correspondants à ces objets.
- Disposez les objets GameObject des morceaux de puzzle de manière aléatoire sur l'écran.
- Écrivez un script en C# pour gérer le comportement de la pièce lorsqu'elle est sélectionnée et déplacée par le joueur.
- Utilisez la fonctionnalité de la souris ou d'un autre dispositif de pointage pour détecter le clic du joueur sur une pièce et enregistrer sa position de départ.
- Lorsque le joueur déplace la pièce, utilisez la position de la souris pour mettre à jour la position de la pièce en temps réel.
- Utilisez des collisions pour détecter si la pièce est placée dans la bonne position.
- Lorsque toutes les pièces sont correctement placées, affichez un message de félicitations et permettez au joueur de recommencer le jeu.