

Christopher Ménard

Groupe 415

GDD

Engin 1

States

- **Free:** Le personnage est Idle ou en déplacement. Il se déplace selon la direction de la caméra.
- **Jump:** Le personnage saute dans les airs lors de l'appui de la touche "space". Il sort de l'état Free. Il revient dans l'état Free quand il touche au sol. Il peut continuer de se déplacer dans les airs.
- **Falling:** Le personnage tombe. Il entre dans cette état soit en tombant du FreeState ou après avoir sauté.
- **Stun:** Le personnage est étourdi et tombe au sol
- **Recover:** Le personnage récupère de son étourdissement et reviens dans le FreeState
- **Attack:** Le personnage frappe devant lui

Contrôles

- **WASD:** Le personnage se déplace dans la direction selon la position et la direction de la caméra
- **Space:** Le personnage est propulsé dans les airs lors de l'appui de la touche.

Métriques

- Le personnage doit pouvoir sauter sur un bloc de au moins 3.0 unités.
- Le personnage doit pouvoir sauter une distance de 3.5 unités.
- Les plateformes doivent avoir une largeur de 1.5 unités par 1.5 unité au minimum et une hauteur de 1 unité au moins.
- Le personnage ne doit pas être capable de monter sur une plateforme en pente de plus de 45 degré.