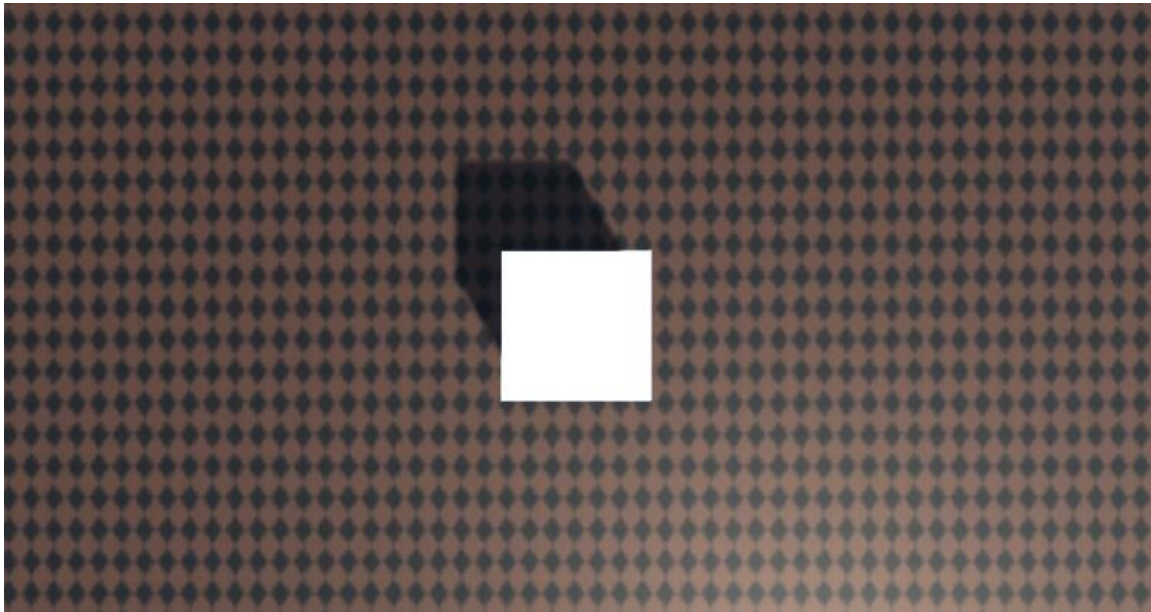


Laboratoire 2

Date de remise : 5 octobre

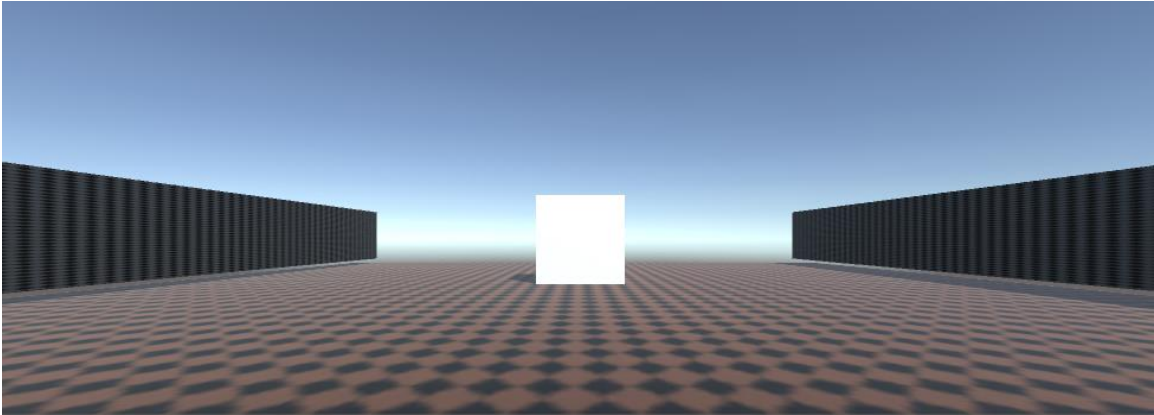
Partie A : Déplacement « Top View »



Consignes à respecter :

- Créer une scène « TopView » pour cette partie du travail;
- Renommer vos GameObjects;
- Faire un cube en top view (Camera vue de haut);
- Le cube doit pouvoir se déplacer en X et en Z;
- Les touches WASD doivent déplacer le cube;
- Le cube doit pouvoir se déplacer en diagonale;
- Utiliser le component Rigidbody avec la gravité activée.

Partie B : Déplacement « Side View »



Consignes à respecter :

- Créer une scène « SideView » pour cette partie du travail;
- Renommer vos GameObjects;
- Faire un cube en side view (Camera vue de côté);
- Le cube se déplace tout seul (sans touche du clavier) sur l'horizontal;
- Faire 2 murs dans la trajectoire du cube;
- Lorsqu'un mur est touché, modifier la trajectoire du cube pour qu'il se dirige vers l'autre mur;
- Le cube est perpétuellement en mouvement;
- Utiliser le component Rigidbody avec la gravité activée;
- Utiliser OnCollisionEnter.

Suggestions pour approfondir la matière :

Incorporer la mécanique automatique de la partie B à l'intérieur de la partie A. Autrement dit, à l'aide d'une caméra vue de haut, bloquer le cube à l'intérieur d'une arène. Lorsque le cube touche un mur, sa trajectoire est calculée en fonction de la collision. Le mouvement doit être perpétuel.

Pour la suggestion, faites une troisième scène.

À ce stade, vous pouvez également rajouter des obstacles dans l'arène pour avoir plus de collisions.

Consignes de remise :

- Votre projet comporte une scène pour chaque partie de ce travail;
- Remettre sur le dépôt FTP avec FileZilla;
 - P : /depot/Rousseau_Sébastien/Mecanique de jeu AEC/Labo 2
- Remettre le projet ainsi qu'un build;
 - La scène jouée par défaut est le TopView;
- Remettre sous format .zip en suivant précisément cette nomenclature
 - VotreNomDeFamille_VotrePrénom.zip

Grille de correction

Feature Complete <i>5 pts</i>	1. TV* : WASD permet de déplacer le cube. 2. TV : Le cube se déplace en diagonale. 3. Utilisation du Rigidbody 4. SV** : Le cube se déplace seul de manière indéfinie. 5. SV : Le cube change de trajectoire.
Qualité du code <i>2 pts</i>	Variables utiles accessibles à l'inspecteur Respect de ses conventions de code Respect du CamelCase Les constantes sont stockés dans les variables Les GameObjects sont renommés Les variables ont des noms significatifs Retrait de mentions de Debug Présence de commentaires utiles Présence de code inutilisé Indentation du code
Respect de la remise <i>2 pts</i>	Présence d'un build et du projet Utilisation de répertoires Remise correctement nommé Retrait de fichiers temporaires Présence d'une façon de changer de scène.
Effort <i>1 pts</i>	Présence d'assets Souci du détail Position de la caméra lors du Play Complétion de la suggestion Etc.
Retard	-15% par jour (tranche de 24h) de retard
Total sur 10 pts	

*TV : TopView

**SV : SideView