

Date de remise : 29 février 2024, 23h59

Pondération : 10% de la note finale

Travail : Individuel

Pénalité de retard : 15% par jour.

Remise : Déposez dans pédago un **build** de votre projet suivant la nomenclature (NOM_PRENOM) afin de valider votre remise. Votre code source sera récupéré sur Git, ajouter le compte (00532@bart.ca) à votre répertoire Git comme collaborateur.

Description du travail

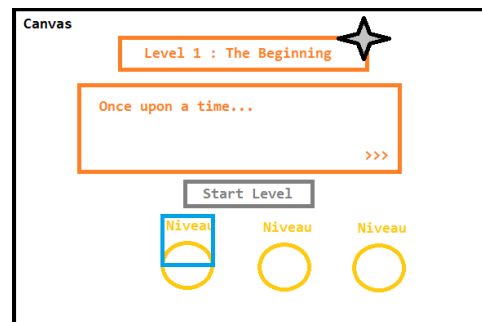
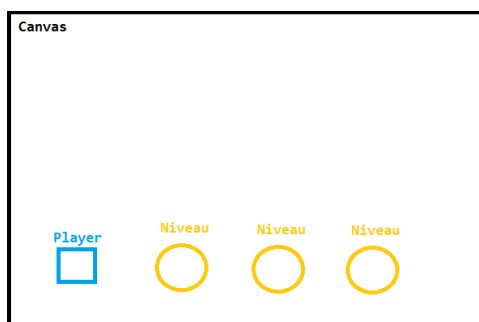
Le premier travail pratique et le deuxième travail pratique sont en tandem (ils se suivent directement). La première portion du travail consiste à créer un menu principal et un écran de sélection de niveau. L'écran de sélection de niveau sert également de véhicule pour « l'histoire » de votre jeu. Au moment de choisir un niveau, du texte s'affichera à l'écran afin de faire apparaître : un titre, une description, un niveau de complétion.

Situation du travail à travers le cours

Ce premier travail pratique vous encourage à pratiquer les différents outils qui sont présentés en début de session. Ces outils sont « universels » : vous travaillerez probablement avec des actions dans l'industrie (*delegate*), des listes, etc. Vous aurez aussi l'opportunité de continuer à travailler avec ces outils durant le restant de la session.

Fonctionnalités à implémenter

- Menu principal (écran principal à l'ouverture du build)
 - Doit contenir les choix suivants :
 - Nouvelle partie
 - Charger partie
 - Quitter
- Écran de sélection de niveau (Environnement 2D)
 - Dans cet écran, le joueur contrôle un personnage (qui se déplace sur l'axe horizontal).
 - Dans cet écran, des niveaux sont visibles (du genre Super Mario).
 - Lorsqu'un joueur superpose un niveau, alors les informations du niveau sont affichées à l'écran.



Consignes techniques à respecter

- Actions : vous devez utiliser des actions afin de faire parvenir l'information à votre interface utilisateur du niveau qui est superposé.
- Animations : vous devez animer votre UI.
- Coroutines : vous devez utiliser au moins une coroutine afin de faire un effet « *typewriter* » afin de faire défiler le texte de description.
- Énumération : vous devez utiliser une énumération pour décrire le niveau de complétion du niveau sélectionné. En voici des exemples :
 - *Unfinished* ~ Étoile grise
 - *Good* ~ Étoile Bronze
 - *Superb* ~ Étoile Argent
 - *Amazing* ~ Étoile Dorée
- Liste : vous devez utiliser au moins une liste à travers votre projet.
- Scriptable Objects : vous devez utiliser des « Scriptable Objects » à travers votre projet pour la description de vos niveaux.

Exemple de *flow* de descriptions

« *Once upon a time, the little warrior lost its job.* » (Input joueur)

« *After drifting the wilderness for many days, he arrived in a big city.* » (Input joueur)

« *He decided he'd make a fortune working as a circus performer.* » (Fin de la description)

Document de design.

Vous devez remettre un document de design (rédigé avec traitement de texte). Il doit inclure :

- Les contrôles de votre personnage ;
- Le titre de tous vos niveaux ;
- Les descriptions de tous vos niveaux.

Remettez un document soigné, ce point est « *quasiment* » donné. Ajoutez votre document de design à votre répertoire Git.

Outil de gestion de version

Vous devez créer un répertoire Git et vous assurer de m'y ajouter. Dans ma correction, je vais corriger la fréquence et la clarté du nom des *commits*.

Grille de correction

Contraintes techniques	
Actions : Utilisations d'actions afin de transmettre au UI que le joueur a sélectionné un niveau.	3 pts
Animations : Le UI est animé (utilisé l'outil ~ script, animation, ou animator).	2 pts
Coroutine : Une coroutine est utilisée afin de faire un effet « <i>typewriter</i> » afin de faire dérouler le texte descriptif d'un niveau.	3 pts
Énumération : Une énumération existe pour décrire le niveau de complétion des différents niveaux.	2 pts
Liste : Utilisations de listes à travers le projet.	2 pts
Scriptable Objects : Les niveaux possèdent un titre et plusieurs descriptions qui sont conservées dans un Scriptable Object.	3 pts
Respect des éléments de l'énoncé	
Menu principal : est complet.	1 pts
Menu principal : les boutons « Nouvelle Partie » et « Quitter » fonctionnent.	1 pts
Personnage : qualité des 3C (<i>contrôles, caméra, character</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Se déplace de gauche à droite • Est animé • Sprite change en fonction de la direction • Etc. 	3 pts
Description de niveau : le joueur doit cliquer sur une touche pour passer au message suivant.	2 pts
Sélection de niveaux : Tous les éléments du UI sont présents : « Titre, Descriptions, Étoile, Bouton ».	1 pts
Qualité de vie : Ajout de musiques et d'effets sonores.	1 pts
Rubrique « professionnalisme »	
Git : Clarté et fréquence des <i>commits</i> .	2 pts
Qualité du code : Le code est propre et respecte les normes de programmation.	3 pts
Document de design : Exactitude du document et professionnalisme.	1 pts
Total	30 pts