# Date : 31 juillet 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Je n’étais pas présent au cours de ce lundi.

## Description de la solution ou du contournement

Rattraper les heure manqué à la maison.

# Date : 31 juillet 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Pensé à un projet pour le cours pour évité de perde du temps.

## Description de la solution ou du contournement

Update Unity Hub, car je sais que je veux faire un projet sur Unity.

J’ai pensé à faire un projet avec une génération procédural.

# Date : 1er août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Installation de la dernière version de Unity recommandé

Mon portable est très lent ce qui rend l’installation très lente

## Description de la solution ou du contournement

Attendre et travailler sur un clickUp et figma pour tester les pièces auto généré

Trop long finalement utilisation d’une version plus âgée.

# Date : 1er août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Le personnage bouge trop et peut voler lorsque qu’il move la camera va vers le sol

## Description de la solution ou du contournement

J’ai bloqué l’angle de la camera pour ne pas rouler vers le sol. J’ai aussi augmenté sa masse pour qui soit

# Date : 2 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Génération des tuiles de façon aléatoire. Les tuiles ne sont pas générées a un bon écart et aucune de mes tuiles a une ou des variante qui permet d’avoir un coin dans un autre angle.

## Description de la solution ou du contournement

Ajout d’une position initial au labyrinthe et correction de l’écart.

Création de copy des tuiles tournées. Donc un coin à 4 prefab par example.

# Date : 2 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Limitation de la génération de tuile proche des bordures. Mon script supprime toutes les possibilités ou ne laisse que des coins.

## Description de la solution ou du contournement

Après un bon temps de programmation j’ai pensé à une façon plus simple de limiter les tuiles en utilisant une liste de cette façon je peux conserver toutes les tuiles sans avoir à vérifier des tuiles spécifiques je supprime simplement les tuiles qui ne respecte pas une vérification dont avec simplement deux vérification je couvre les deux bordures et le coin sans problème.

# Date : 3 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Génération de tuile non-fonctionnel car, dans certain cas il n’y avait aucune solution pour placer un mur.

## Description de la solution ou du contournement

Ajout de plus de tuile :

Ajouter une tuile pleine avec un mur dans chaque direction,

Ajouter une tuile cul de sac avec 3 murs.

Avec ces deux ajouts je couvre tous les cas de génération

# Date : 3 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Certaines zones sont inaccessibles lors de la génération du labyrinthe. Cela entraine plusieurs parties impossibles à gagner. Un levier est généré dans la zone.

## Description de la solution ou du contournement

Création d’une fonction qui permet de vérifier les cases accessibles par le joueur.

Ensuite j’ai ajouté une vérification que les leviers sont générés dans une case accessible

# Date : 7 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Les composantes navmesh ne sont pas disponible pour ma version.

## Description de la solution ou du contournement

Recherche et j’ai trouvé que les composant sont présente par défault sur unity je dois juste installer le package.

# Date : 7 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Ajout d’un monstre au jeu lorsque je le téléporte. Les composant rigidbody et agent le block sur les murs entre sont point original et son point où je le téléporte.

## Description de la solution ou du contournement

Désactivation des deux composante problème par défaut et réactivation des composant une fois que le joueur click sur « commencer » dans le menu.

# Date : 8 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Lors de l’agrandissement de mon labyrinthe mon navmesh bake devient très bizarre certaine zone sont accessible mais ne devrait pas l’être et certaine zone qui devrait être accessible ne le sont pas.

## Description de la solution ou du contournement

Toutes les solutions trouvées ne fonctionnent pas pour moi donc, j’ai créé deux versions. L’original sans l’agrandissement du labyrinthe et une version beta avec le bug de navmesh.

# Date : 8 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Ajout des animations. Le contrôleur d’animation ne loop pas les animations lorsque je change de state.

## Description de la solution ou du contournement

Modification du contrôleur d’animation pour que le state courir loop.

# Date : 9 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

J’ai oublié d’ajouter le chaton.

## Description de la solution ou du contournement

J’ai ajouté un script sur une zone pour bouger un chat dans la zone d’apparition.

# Date : 9 août 2023

## Description du problème ou de l’enjeu

Je n’avais pas suffisamment de test dans mon fichier test personnel.

## Description de la solution ou du contournement

J’ai vérifier mon code pour trouver plus de test à vérifier.