

Énoncé – TP #3 : Mini-jeu

Mise en contexte :

L'apprentissage de l'outil de création Unity3D est bien entamé et vous avez maintenant la possibilité de créer un mini-jeu complet sur ce que vous voulez. Inspirez-vous de quelque chose qui vous intéresse, prenez le temps de rechercher !

Critères :

Tout débute par la rédaction de votre « user story map ». Vous devez y inclure tous les scénarios d'utilisation de votre jeu. Votre mini-jeu doit avoir un **menu d'accueil** contenant le bouton « Jouer » et les instructions sur votre jeu. Il contiendra aussi une **musique**.

Dans la scène Main, on y trouve bien sûr votre jeu, mais aussi une **musique**. Le jeu pourra être mis en pause en tout temps avec la **touche « P »**. « Escape » est déjà utilisé pour quitter le mode plein écran d'un jeu d'une page web.

Au niveau du mini-jeu, il faut qu'il y ait un **objectif**, ex : Gagner le plus de points, survivre le plus longtemps, compléter tous les niveaux, etc. Le jeu doit être simple, court et complet. Je m'attends à un gameplay d'à peine quelques minutes. Le thème est libre, il n'y a donc pas d'attentes exactes au niveau du contenu sauf l'essentiel : particules, effets sonores, etc. Vous devez quand même utiliser la matière vue durant la session (et plus si vous le désirez). Le contenu doit être **sérieux** et les personnages sont **libres de droits majeurs**. (Ex : Aucun personnage de Nintendo) Ne visez pas trop grand dans l'ampleur du projet, l'objectif est de toucher à tous les aspects de la création d'un jeu et d'avoir un quelque chose de complet.

Publication web :

Pour la publication de votre jeu, il faudra le build en WebGL et fournir le document « Publication d'un jeu » qui contiendra le nom du jeu, la description (pitch), les instructions, etc nécessaire ainsi que des images.

Nouveautés obligatoires dans ce projet :

- Post-Processing
- Lights baked et objets statiques (quand nécessaire)
- L'occlusion est baked
- Les fichiers nécessaires à la publication web de votre projet

Technicalités :

Le jeu doit avoir : son contenu en français, une résolution de 1920/1080 (paysage ou portrait), une taille maximale de 2GB et des scènes nommées [Accueil] et [Main].

Pondération : 60%

Date de remise : dimanche le 22 mai, **23h59**

À remettre :

- La remise du projet source est faite via GitHub.
- La remise de votre jeu compilé WebGL, le document de publication et les images nécessaires sont téléversés sur Moodle via « TP #3 : Publication mini-jeu » en format .zip sous la nomenclature « NOM_PRENOM_Build TP3 »

*Si jamais il manque quoi que ce soit pour la publication, votre jeu ne sera pas publié sur la plateforme web.

Grille de correction :

Critère		Description	Sous %	%
Matière				
Technicalités	Utilisation de la matière apprise au cours de la session. Elle est utilisée de façon appropriée.		16	20
Audio Mixer	Au moins un Audio Mixer est présent, tous les AudioSource y sont liés.		4	
Gameplay				
Intérêt	Originalité, est-ce que le gameplay est intéressant ? Est-ce qu'un joueur hors technique pourrait vouloir l'essayer ?		-	18
Environnement				
Qualité & pertinence	L'environnement est bien fait et participe au gameplay. Autant du décor que des objets interactifs.		-	12
Effets				
Particules	Présence et utilisation adéquate.		4	12
Sonores	Présence et utilisation adéquate.		4	
Post-Process	Présence et utilisation adéquate.		4	
Optimisation				
Lights, objets statiques, colliders	Les lights sont realtime, baked ou mixed; objets statique ou dynamique; colliders adaptés. (Selon les besoins)		-	5
Programmation				
Code	Les principes de programmation sont respectés. Le code est bien structuré.		8	15
Git	Utilisation adéquate des branches. Les commits sont fréquents et bien décrits		4	
Commentaires	Commentaires présents et pertinents		3	
Interface				
Design & ergonomie	L'interface est simple, adaptée et facile d'utilisation.		5	8
Fonctionnement	Les différents contrôles fonctionnent.		3	
Autre				
Document de publication	Informations pertinentes.		4	10
Rangement	Objets rangés (Project et Hierachy)		1	
User story map	Tous les scénarios sont présents, ils respectent la nomenclature établis. Clairs et pertinents		5	
Pénalités				
Orthographe	Pénalité max de 10% (UI et document)		-	-
Sérieux et droits	Le contenu est sérieux et libre de droits majeurs.		-	-
Total	-		100	100

Liste de vérifications :

Matière	
Technica- lités	J'utilise la matière du cours et je l'utilise correctement. Si j'utilise de la matière qui n'a pas été vu en cours, l'enseignant a pu y donner un coup d'œil.
Audio Mixer	Tous mes audio sources sont connecté au mixeur. Le joueur est capable de modifier les volumes de ceux-ci via une interface.

Gameplay	
Intérêt	Mon gameplay est complet, pertinent, intéressant et le joueur a un objectif clair. Un gameur moyen serait intéressé de l'essayer. Mon jeu est faisable, pas trop facile ni trop difficile et complet.

Environnement	
Qualité & pertinence	Mon environnement est de qualité et est utile. Suis-je capable d'interagir avec celui-ci? Sinon, il est du décor. Des textures sont appliquées où il devrait. Il projette un look professionnel et fini.

Effets	
Particules, sonores et Post- Process	J'ai ajouté les effets pertinents là où il devrait en avoir. Une action posée dans le jeu devrait entraîner une réaction. Si je clic sur quelque chose, une rétroaction devrait venir valider au joueur que l'action a été enregistrée.

Optimisation	
Lights et objets	Le mode de mes lights est ajusté selon la fonction de celle-ci. Pareil pour mes objets (static ou non). Je n'ai pas oublié de faire des Generate Lighting.
Colliders	Mes colliders sont adaptés. Les MeshColliders ont été remplacés par des primitives (Box, Sphere ou Capsule)

Programmation	
Code	Mon code est structuré, fonctionnel, compréhensible et respecte les principes appris dans mon parcours d'étude.
Git	Je fais des commits au minimum à chaque fois que je travaille sur mon jeu. Le nom de mon commit est sur ce que j'ai travaillé. Dans la description de celui-ci, on peut voir un court résumé des modifications.
Commen- taires	Mon code est accompagné de commentaires pertinents sur le code adjacent. (En français ou anglais).

Interface	
Design, ergonomie	Mon interface est élégante et ergonomique. Le joueur pourra comprendre facilement les informations dont il a besoin.
fonctionnement	Mes menus sont fonctionnels. Dans le menu d'accueil, j'ai les instructions du jeu. Dans le menu du jeu, je peux jouer avec les volumes.

Autre	
Document de publication	J'ai rédigé toutes les informations pertinentes à mon jeu. Les tags ont été pris dans la liste des tags de l'enseignant. J'ai aussi fourni toutes les images nécessaires
Rangement	Je n'ai pas d'objets qui traîne à la racine de mes scènes. Mes assets sont rangés dans des dossiers de mon Project.
User Story Map	La grande majorité des fonctionnalités sont présente et représentent bien les actions possibles du jeu. Tous les rôles y sont présents et la nomenclature d'écriture des scénarios est respectée.

Voir :

- Document de publication
- Plateforme web www.pvcat.ca