Nom, prénom : Xavier Bouchard

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Informations | | | | | | | | |
| Nom du jeu | Bataille des gros méchants | | | | | | | |
| Description  (Pitch) | Un jeu de survie en système de vague situé dans une arène étroite qui apporte un niveau de difficulté remarquable. Tentez votre chance de devenir le meilleur tueur de zombies. | | | | | | | |
| Commandes | Bouger avec W,A,S,D  Tirer avec clic gauche  Recharger avec R  Mettre en pause avec P | | | | | | | |
| À propos | Ce jeu a été fait pour le travail pratique 3 du cours de développement de jeu vidéo sous la supervision de Jean-Michel Laliberté.  Période de développement : 20 au 22 mai 2022 | | | | | | | |
| Auteurs | Xavier Bouchard | |  | |  | |  | |
| Tags | Zombies | Survie | | Action | Shooter | Solo | | Vue de dessus |
| Contrôles | Clavier : | | | Manette : | | Mobile : | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Images | | |
| Carte : | Bannière : | Captures (3x) : |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Préparation du build | | | |
| Logo institution : | Player settings : | Inputs : | Canvas : |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Autre | | | |
| Taille du build :  Environ 140 mb |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tutoriel vidéo : <https://youtu.be/yHyz0RdTgf8>

Informations nécessaires

|  |  |
| --- | --- |
| Description | Le pitch du jeu, comment vous le décririez-vous pour inciter un joueur à l’essayer |
| Commandes | Informations pertinentes sur les contrôles. Ex : Appuyez sur espace pour sauter. |
| À propos | Le contexte de création du jeu. Ex : Ce jeu a été réalisé dans le cours de développement de jeux vidéo sous la supervision de l’enseignant Jean-Michel Laliberté. |
| Auteurs | Nommés ceux qui ont participés au développement du jeu. |
| Tags | Entre 3 et 6 étiquettes de jeux (en ordre décroissantes) prise dans la liste donnée par l’enseignant.  Voir: [pvcat.ca/tags](http://pvcat.ca/tags.php) |
| Contrôles | Est-ce que le jeu peut se jouer : clavier, manette et sur appareil mobile? |

Images nécessaires

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Pixels | Description |
| Carte | 640/480 | Correspond à l’image de présentation du jeu sur l’accueil du site. C’est sur celle-ci que les joueurs vont cliquer pour accéder au jeu. |
| Bannière | 1200/200 ou 1200/400 | Elle est au haut de la page sur votre jeu, elle est un genre de publicité pour personnaliser la page. |
| Captures | 1280/720 | Il s’agit d’une série de 3 à 6 captures d’écran qui montrent votre jeu sous différents aspects. |

Préparation du build

|  |  |
| --- | --- |
| Logo cégep | Le logo du cégep a été ajouté au Build |
| Player settings | Dans PlayerSettings WebGL > Resolution and Presentation > WebGL Template, le mode minimal est sélectionné. |
| Script d’inputs | La commande est présente dans un « start » dans toutes les scènes. Elle empêche les flèches du clavier à « scroll » la barre de défilement de la page web pendant qu’on joue.  #if !UNITY\_EDITOR && UNITY\_WEBGL  UnityEngine.WebGLInput.captureAllKeyboardInput = **false**;  #endif |
| Canvas Scaler | Pour que les canvas ne soient pas déformés sur différents écrans, les CanvasScaler sont en mode : Scale with Screen size |

Résultat

|  |  |
| --- | --- |
| Taille | Le build fait moins de 85 MB |