

Etudiante : HOUNAS Zehor Thilleli

Niveau : Master 1

N° d'étudiante : 19009892

Type de jeu : Jeu de mémoire

### Le principe du jeu :

Le but du jeu est de mémoriser un itinéraire dans un labyrinthe puis de le reproduire pour gagner la partie.

En lançant le jeu une carte s'affiche avec l'itinéraire à mémoriser pendant quelque seconde.

Puis le jeu peut commencer. L'utilisateur peut prendre en main le player.

Pour gagner la partie, il faut atteindre le crâne (Skull) en reproduisant le circuit mémorisé lors de l'affichage de la carte au début du jeu (comme illustré dans la figure ci-dessous).



Figure 1 Carte à suivre.

Le déplacement du joueur « Player » est contrôlé par les touches de directionnelles.

La rotation du joueur Player est contrôlé par la souris.



*Figure 2 Player.*

Il existe un ennemi « TurtleShellPBR » (illustré par la figure ci-dessous), c'est un « nav mesh agent » qui suit le player.

S'il ya collision entre le player et l'ennemi le jeu se termine « Game Over ».



*Figure 3 ennemi TurtleShellPBR.*

Il ya un objet fix « Skull » (illustré par la figure ci-dessous) qui représente le point d'arriver et aussi l'objet à collecter pour gagner la partie.

Si la collision entre le player et le Skull est détecté le jeu est gagné « you made it ».



*Figure 4 Skull.*