

Post-Mortem flappy bird :

Code des tuyaux est sur le prefab directement et non sur le tuyau en lui même pour que le trigger se déplace également. La killzone est donc uniquement sur les tuyaux et l'héritage n'est pas nécessaire.

J'ai essayé d'utiliser un maximum de systèmes appris lors du cours (SendMessage(), Event(), Singleton, ...).

Kill() est un message envoyé par la killzone au Player et mets en pause le temps lorsque le joueur rentre en collision avec le trigger entre les deux tuyaux.

Les fonctions liées au score sont plutôt situées dans le script Player. Il récupère la collision avec le trigger et envoie ensuite l'info à l'UI.

Le

Des scripts sont rajoutés : StartGame, RestartGame, AudioManager, Spawner.

StartGame retire la plateforme empêchant l'oiseau de tomber, lance la musique et envoie un event OnStart().

Spawner reçoit l'événement OnStart() et instancie des tuyaux aléatoirement sur un plan y.

RestartGame retire la pause initiée par kill et reload la scene

AudioManager est un singleton contenant des méthodes liées au son. Chaque fois qu'un son doit être joué, un AudioSource est créé, joue le son et se détruit.

Les sons ont été réalisés par mes soins. Merci.