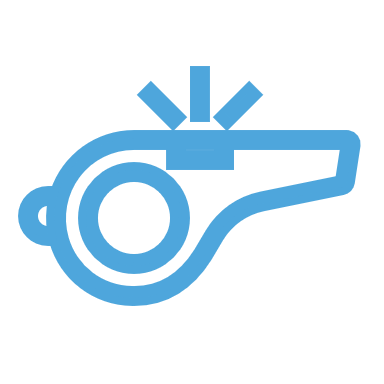
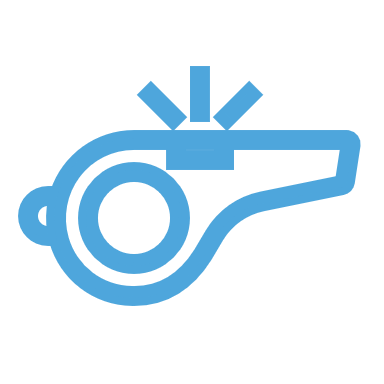
Laboratoire (partie 3 et dernière)

Continuer le jeu *Défenseur du sous-sol*



**Suivez bien les étapes.**

**Et lâchez votre cellulaire/Youtube/autre distraction.**

# Mise en situation

Reprenez le code que nous avons fait en classe ensemble. Vous allez développer de nouvelles fonctionnalités !

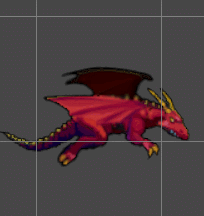
Téléchargez en premier le dossier RessourceLab3.zip sur mon site web.

**Prenez-soin d’enlever le flou de toutes les images importées !**

# Dragon

Changez le joueur pour un dragon animé. L’animation ne boucle pas dans le *spritesheet* ce cas : pensez bien à votre affaire! Ajustez la collision au besoin.

**Animation incorrecte**



**Animation correcte**

A red dragon with wings

Description automatically generated

# Créer les Viscos

Créez un nouvel ennemi : les *Viscos* !

A video game screen with a blue and orange object

Description automatically generated

## Animation

Créez une animation de marche avec les images *Visco-4* jusqu’à *Visco-7*. L’animation joue en boucle donc elle est plus simple que le dragon à créer.

## Comportement de base

Les *Viscos* doivent marcher de droite à gauche sur le plancher et la plafond (ils doivent être évidement à l’envers !). Ils doivent apparaître à un intervalle irrégulier et doivent avoir des grosseur différentes (des petits et des géants !

**Truc :** Au lieu de recréer un script, tentez de modifier un script existant.

## Élimination

1. Un *Visco* touchant le joueur déclenche la fin de la partie.
2. Les *Viscos* peuvent être éliminés par 3 *BallesJoueurs*. Il devra être teint de plus en plus rouge à mesure qu’il prendre des dommages. Pour changer la couleur d’un Visco :

1. //Les couleurs sont définies de 0.0f à 1.0f au lieu de 0 à 255. Rouge pure sera

2. GetComponent<SpriteRenderer>().color = new Color(1.0f, 0.0f, 0.0f);

# Fin de partie

Pour terminer, améliorons la fin de partie.

A screen shot of a game

Description automatically generated

Lorsque le joueur est éliminé peu importe par qui :

1. Faites disparaitre le dragon
2. Faites apparaître l’animation d’explosion du joueur.
3. À la fin de l’animation seulement, redémarrer le jeu.
4. Comme finition, faites « brasser » l’animation d’explosion en animant sa position. **Indice :** Utilisez une technique similaire à ce qu’on a fait pour la *BalleJoueurOscillante*.