C63 – Intro3D exercice

# Exercice – créer un niveau

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

**Résultat vue en caméra libre**

**Objectif**: Créer un niveau labyrinthe avec des primitives.

1. Désactivez le mode apprentissage en mettant modeApprentissage = false.
2. Affichez une grille de 19x19 avec 1 unité d’espace entre chacune des cases.
3. Affichez un système de coordonnée de 25.f de grosseur (scale).
4. Vous pouvez ajuster les coordonnées de départ pour ajuster la caméra au besoin (optionnel).
5. Codez la fonction DrawFloorTile et ensuite, trouvez une solution pour complètement couvrir de plancher la grille affichez au point 2).
6. Codez la fonction DrawWall et ensuite, trouvez une solution pour que le niveau soit entièrement entouré par des murs.
7. Codez la fonction DrawCollectible puis affichez 2 X rouges et 2 Goodie sur des cases de votre choix.
8. Changez la mode de caméra pour être en mode première personne en changeant la valeur de la variable modeCameraLibre. Vous pouvez appuyer sur Z pour apparaitre dans la carte.

A screenshot of a computer game

AI-generated content may be incorrect.

**Résultat à la première personne**