C63 – Mini test pratique

# Contexte

Vous allez créer une application interactive simple. Un GIF de ce qui est attendu se trouve sur <www.notes-de-cours.com>.

Vaut 20% de la session. Je me réserve le droit de ne pas répondre à vos questions.

Remise du jeu seulement, pas de votre projet Unity.

# Ressources

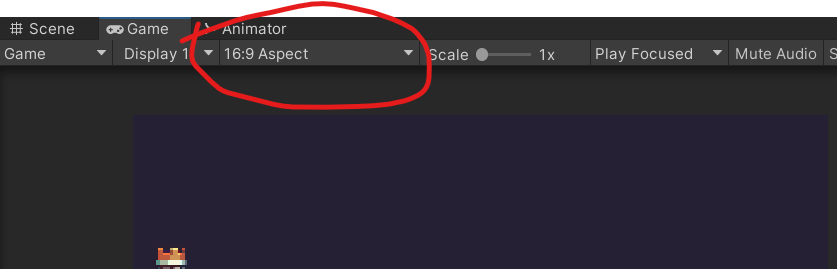
3 Textures sont fournies sur <www.notes-de-cours.com>.

* Tuile
* Personnage
* Couronne

# Étapes

## Création du projet

Créer un nouveau projet Unity nommé *MiniTest* avec un cœur 2D.

Une fois dans le projet, assurez-vous de fixer la résolution du panneau de jeu (Game) à 16 :9 (voir image ci-dessous).

## Création du tuilage

### Texture

Importez correctement la texture Tuile. Divisez la feuille d’images. Il y a 17x8 (image de 16x16 pixels) images au total. Lorsque la texture est utilisée dans la scène, elle ne doit pas arborer d’artefacts visuels (être flou par exemple).

### Tuilage

Créer 3 niveaux de tuilage en utilisant la même texture :

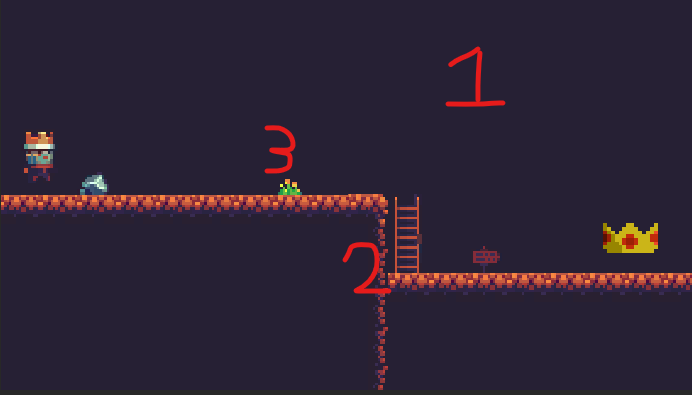
* ArrierePlan
* Sol (est physiquement solide)
* AvantPlan

Créez ensuite les couche d’affichage du même nom. À vous de les placer dans un ordre approprié.

### Dessin du niveau

Créez ensuite une carte similaire à celle sur l’image suivante. Ce n’est pas obligé d’être exacte mais il elle doit répondre aux exigences suivantes :

1. Un arrière-plan dessiné avec le tuilage
2. Une descente
3. Des décorations (3 ou plus). Le personnage sera affiché derrière ces dernières.



## Création du personnage

### Texture

Importez correctement la texture Personnage. Divisez la feuille d’images. Il y a 23x4 images au total (32x32 pixels). Lorsque la texture est utilisée dans la scène, elle ne doit pas arborer d’artefacts visuels.

### Animation

SurPlace : Une animation d’une seule image du personnage faisant face vers la droite.



MarcherDroite : Une animation de 5 images du personnage qui marche vers la droite.



Faites ensuite une machine à état pour passer d’une animation à l’autre.

### contrôle

Lors du démarrage du jeu, le personnage est immobile et joue son animation SurPlace.

Lorsque la touche *espace* est appuyée, il avance soudainement par en avant, un peu comme se faisait foncer dedans. L’animation MarcherDroite doit jouer. **Il doit se rendre en (environ) une seconde à sa destination.**

Il ne doit pas être possible de réutiliser la touche espace pour avancer le personnage de nouveau.

## Création de la Couronne

### Texture

Importez correctement la texture Couronne.

### Fin de niveau

Assurez-vous que le personnage avance assez loin pour atteindre la couronne.

Lorsque le personnage atteint la couronne…

1. Le personnage doit directement derrière la couronne. Comme ceci

A pixelated image of a crown

Description automatically generated

1. Arrêt complet du personnage.
2. Attente de 1 seconde
3. Redémarrage du niveau

### Quitter le jeu

Pour quitter l’application, la touche contrôle (touche en bas à gauche de votre clavier) est appuyée. La ligne de code suivante fait quitter l’application :

1. //Fait quitter l’application

2. Application.Quit();

**Rappel: fonctionne seulement dans la version publiée.**

Si pour une raison quelconque la touche ne fonctionne pas, utilisez le combo alt-F4 pour forcer la fermeture de votre jeu.

## publication du projet

# Créez un exécutable pour Windows et compressez.

# TESTEZ.

# REMETTRE sur Léa.