

A lush, misty prehistoric jungle scene. In the center, a large tree trunk is partially obscured by a bright, ethereal light. A small human figure stands on a rock near the base of the tree. To the left, a pterosaur flies through the air. To the right, a large Tyrannosaurus Rex is visible, partially in shadow. The overall atmosphere is mysterious and adventurous.

Jurassic Island



Sommaire

- Présentation de l'équipe
- Présentation de l'existant
- Projet initial:
 - L'objectif
 - Organisation
 - Développement
- Projet final:
 - L'objectif
 - Organisation
 - Développement
- Conclusion

L'équipe



VINCONNEAU
Mathieu

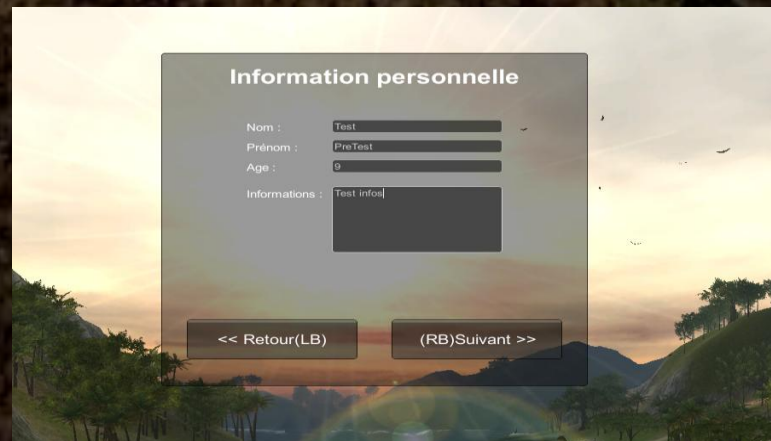


KOZISEK
Arnaud



POLAT
Stéphane

Présentation de l'existant



Présentation de l'existant



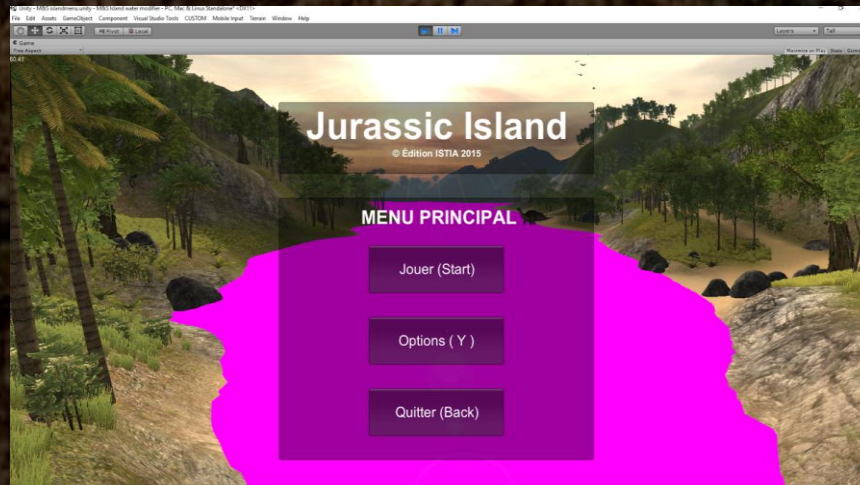
Présentation de l'existant



Présentation de l'existant



Présentation de l'existant



Projet initial: l'objectif



Passage à Unity 5



Ajout de dinosaures



Ajout des contrôles

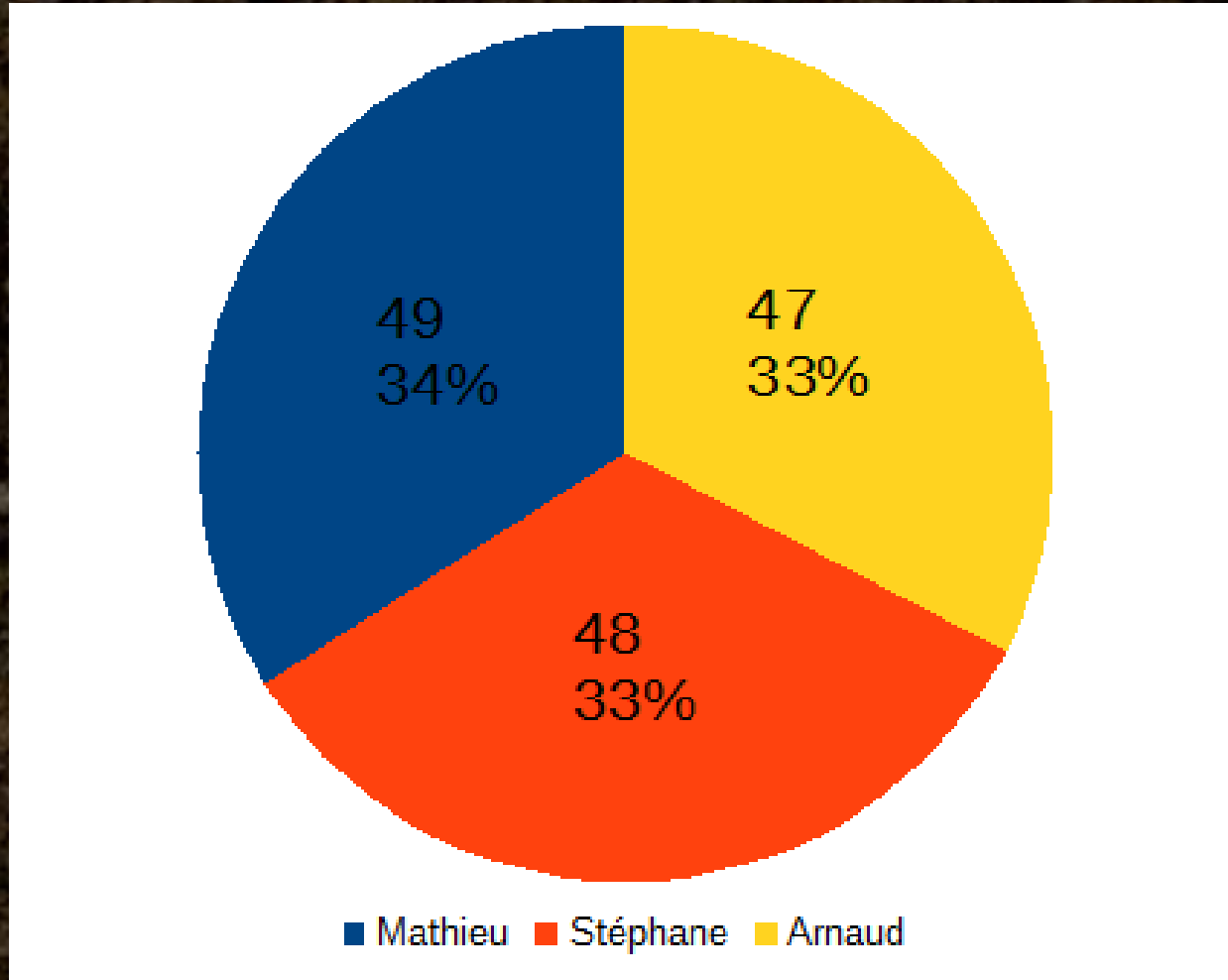


Interaction avec les objets

Projet initial: l'organisation

N° tâche	Pers.	Catégorie	Priorité	Difficulté	Description
T1	Mathieu	Graphisme	P1	2	Réalisation de la carte
T2	Arnaud	Graphisme	P3	3	Ajout dinosaures
T3	Stéphane	Programmation	P1	13	Ajout Kinect
T4	Stéphane	Configuration	P3	1	Configuration des contrôles (clavier-souris/manette)
T5	Stéphane	Programmation	P3	21	IA dinosaure agressif
T6	Mathieu	Programmation	P3	21	IA dinosaure craintif
T7	Stéphane	Programmation	P2	13	Animation dinosaures
T8	Arnaud/Mathieu	Configuration	P2	13	Recherche d'objets à ajouter sur l'Asset Store
T9	Arnaud	Graphisme	P2	13	Ajout objets à ramasser (défini/procédural ?)
T10	Arnaud	Programmation	P2	5	Script ramasser objet
T11	Arnaud	Programmation	P3	8	Menu configuration objets
T12	Mathieu	Programmation	P3	13	Exportation des données
T13	Arnaud	Programmation	P3	5	Déplacement dinosaures

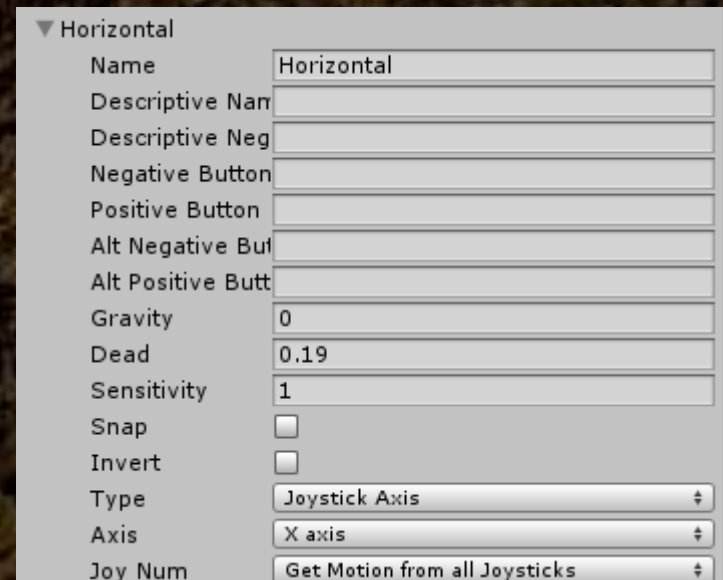
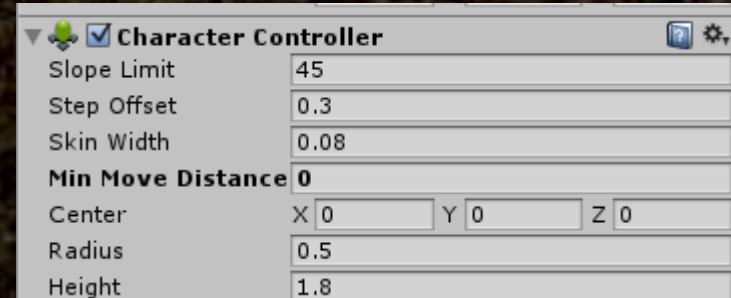
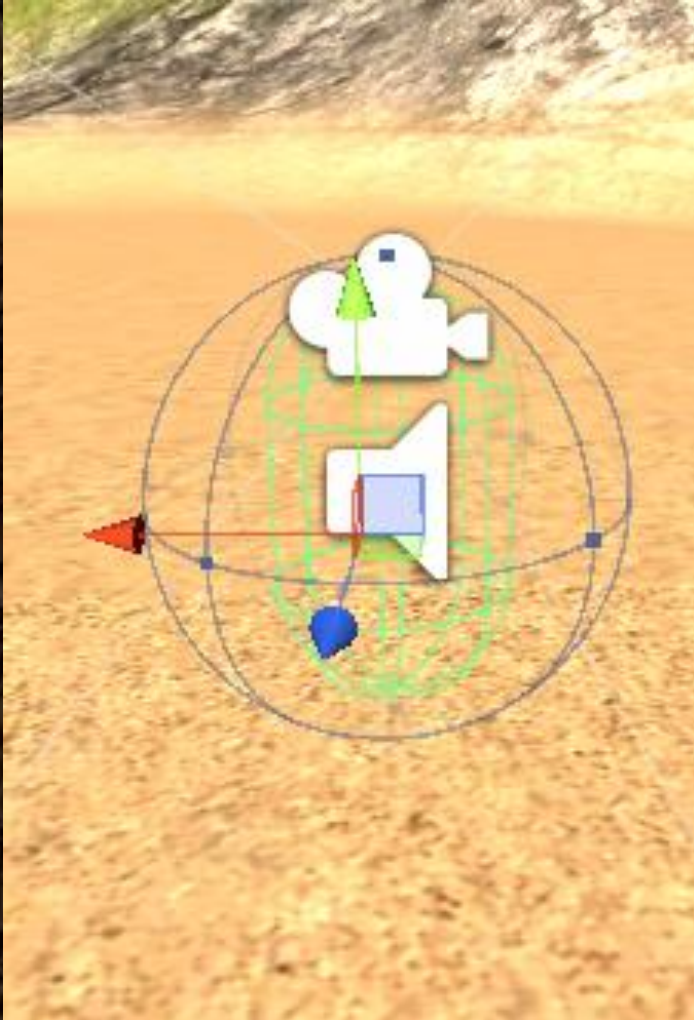
Projet initial: l'organisation



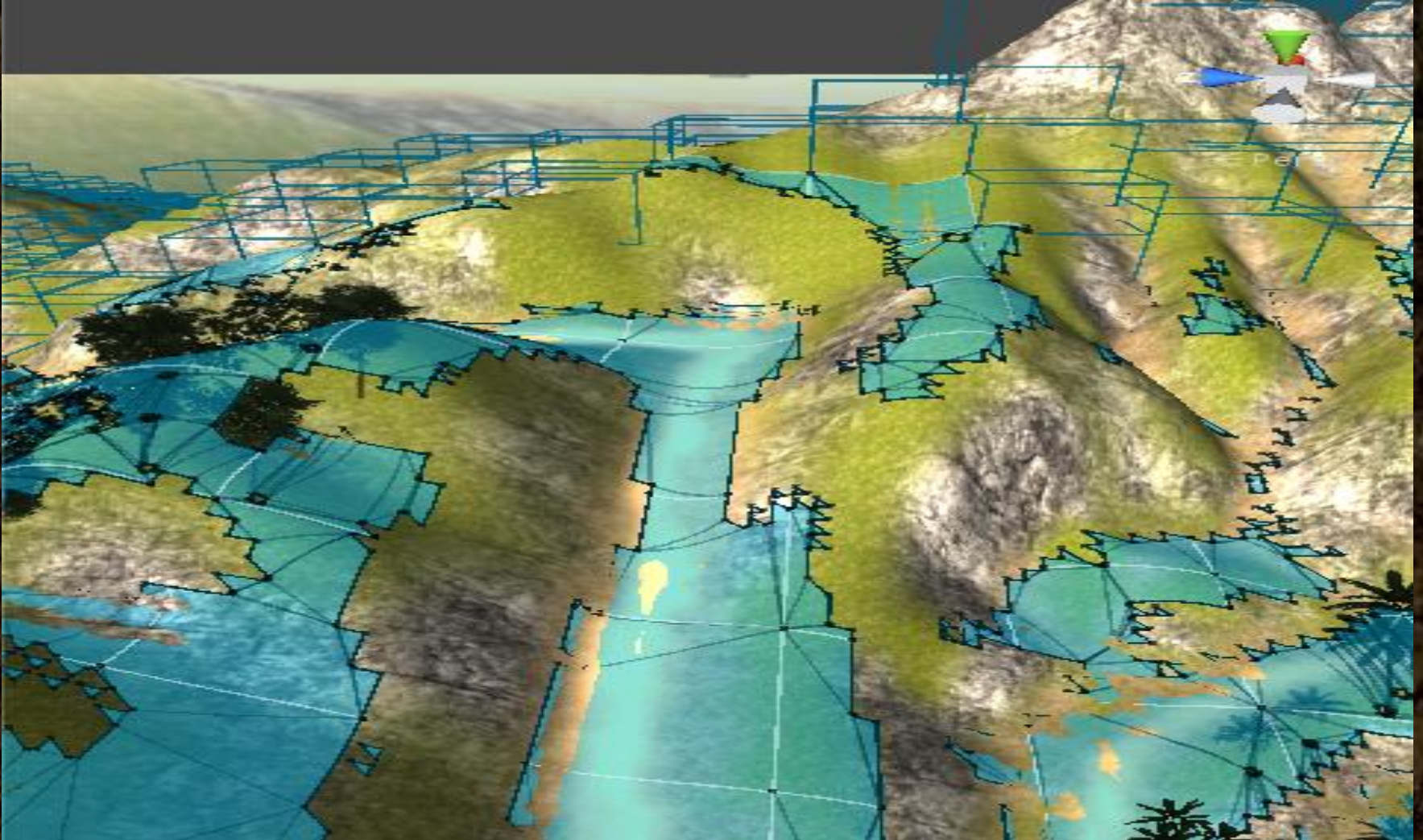
Projet initial : le développement



Projet initial : le développement



Projet initial : le développement



Projet initial : le développement



IA agressive:

- Si le joueur est trop près:
 - Le dinosaure court en direction du joueur
- Si le joueur est à portée d'attaque:
 - Le dinosaure attaque le joueur
- Si le joueur est loin:
 - Le dinosaure reprend son chemin



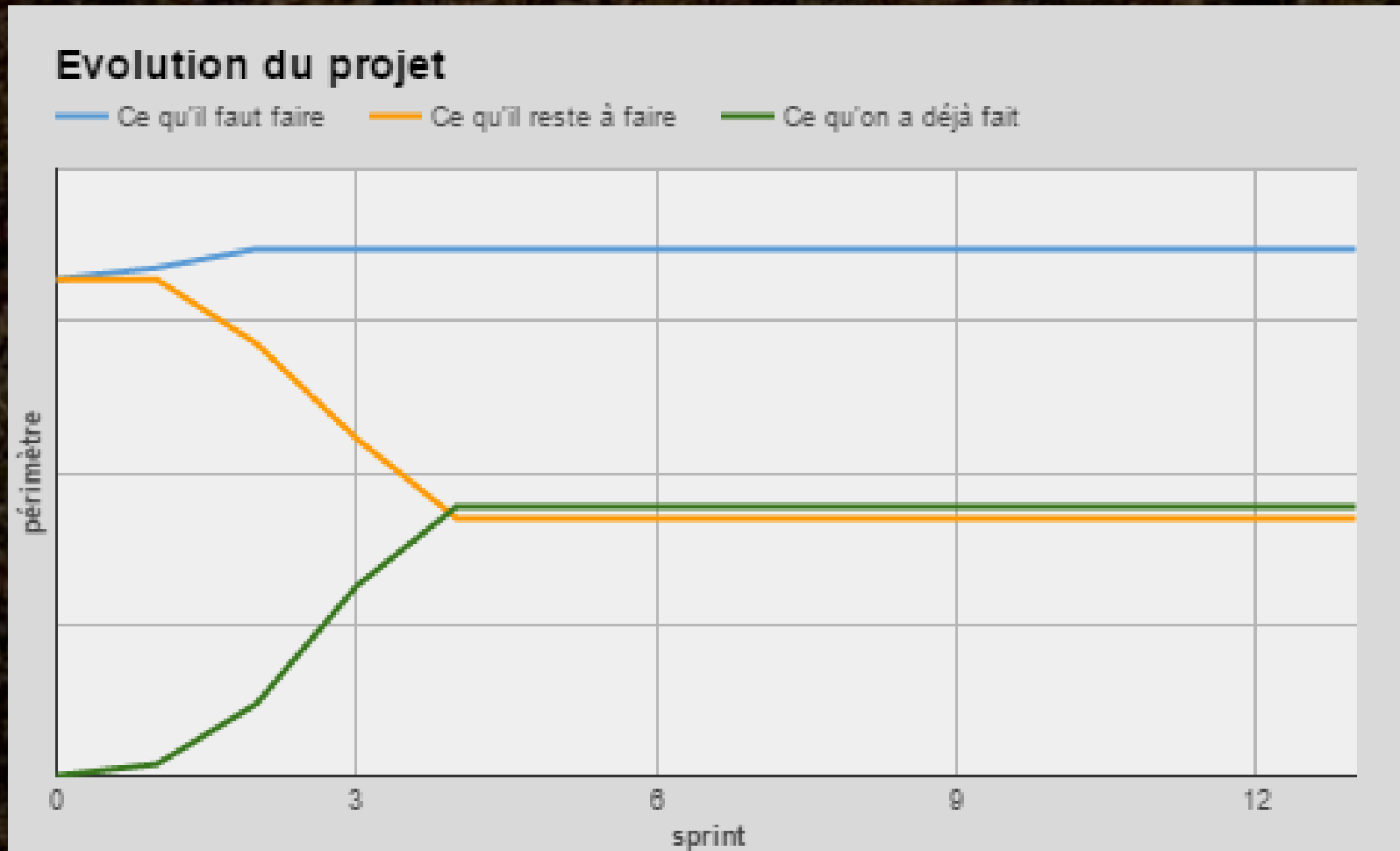
Projet initial : le développement



IA craintive:

- Si le joueur est trop près:
 - Le dinosaure cours en direction opposée du joueur
- Si le joueur est loin:
 - Le dinosaure reprends son chemin

Projet initial: travail réalisé



Changement de projet

Scénario : Zozor le dinosaure

Résumé : Zozor le dinosaure est un jeune dinosaure qui souhaite aider sa maman à retrouver ses œufs. Il va parcourir tout un chemin sur l'île pour retrouver 4 œufs jaunes à pois blancs. Tout au long du parcours lui et l'enfant (sous forme d'avatar : fille pour un enfant de sexe féminin et garçon pour un enfant de sexe masculin) vont rencontrer des animaux, des personnages. Ils vont aussi nager, grimper aux arbres, manger, boire, sentir les fleurs... Ce sera la grande aventure, mais il ne faudra pas oublier de retrouver les œufs ! À la fin, Zozor retrouve sa maman. Il lui remet les œufs qu'il a retrouvés avec l'enfant. La maman du dinosaure demande alors à l'enfant de lui raconter tout ce qui s'est passé durant le périple.

Le scénario créé ci-dessous vaut pour la version où l'enfant est acteur (avec avatar). Dans le jeu, dès que l'enfant « touche » l'œuf à trouver, ce dernier se retrouve en haut de l'écran. Nous souhaiterions également (si possible) une version où l'enfant est totalement spectateur.



Il
est

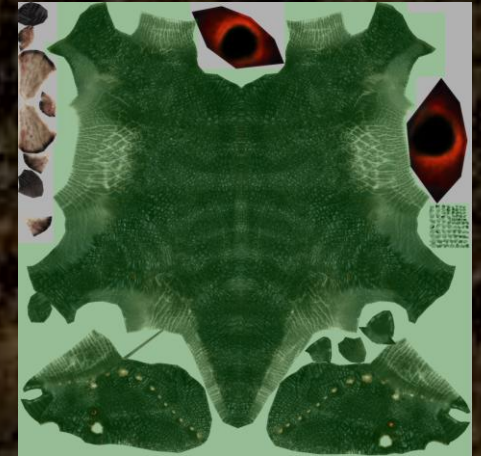
Projet final: l'objectif



Projet final: l'organisation

N° tâche	Pers.	Catégorie	Priorité	Difficulté	Description
T1	Arnaud	Configuration	P1	8	Intégration et modification du précédent projet (assets, récolte objets, animations)
T2	Mathieu	Programmation	P1	13	Script dialogues
T3	Stéphane	Configuration	P3	5	Gestion de l'ambiance sonore
T4	Stéphane	Configuration	P2	5	Gestion des voix
T5	Mathieu	Configuration	P1	8	Suivi du scénario
T6	*	Graphisme	P2	34	Recherche et ajout de modèles 3D
T7	Mathieu	Programmation	P1	21	Scène 1 (tutoriel)
T8	Stéphane	Programmation	P1	21	Scène 2
T9	Arnaud	Programmation	P1	21	Scène 3
T10	Mathieu	Programmation	P2	21	Scène 4
T11	Stéphane	Programmation	P2	21	Scène 5
T12	*	Programmation	P2	34	Scène 6
T13	Arnaud	Programmation	P2	21	Scène 7
T14	Mathieu	Programmation	P2	21	Scène 8
T15	*	Programmation	P2	34	Scène 9
T16	Stéphane	Programmation	P2	21	Scène 10
T17	Arnaud	Programmation	P2	13	Scène 11
T18	Stéphane	Programmation	P2	13	Ajout Kinect
T19	*	Graphisme	P3	55	Animations et "effets spéciaux"
T20	Arnaud	Programmation	P3	13	Gestion de la météo

Projet final: le développement



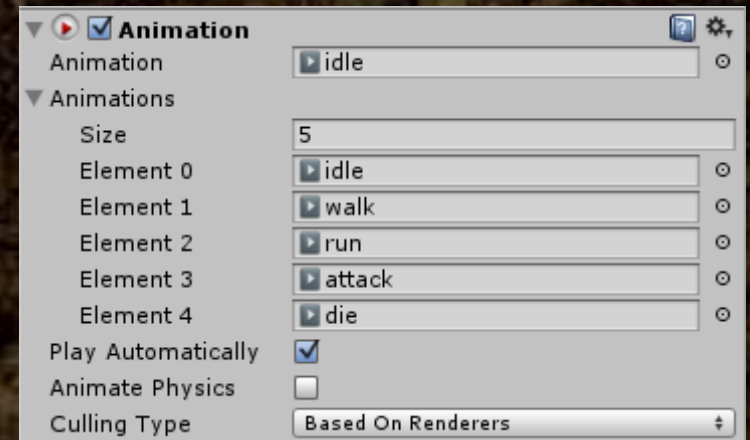
Projet final: le développement



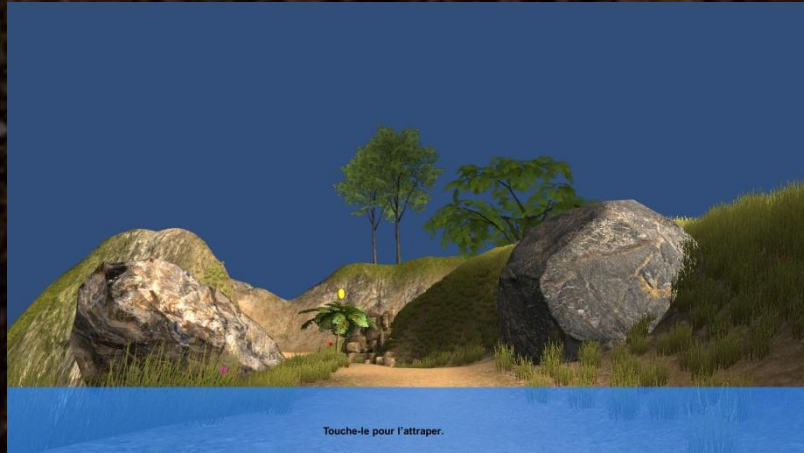
Déplacement:

- **Si on a pas lancé de coroutine**
 - On trouve l'étape voulue et lance la fonction souhaitée
 - Si une coroutine est lancée dans l'étape
 - On change l'état de la variable coroutine
- **Si la fonction est terminée:**
 - On passe à l'étape suivante

Projet final: le développement



Projet final: le développement



Projet final: le développement



Destruction:

- Si le joueur est sur la hit box de l'objet:
 - L'objet est détruit

Vérifier la présence:

- Si on arrive à récupérer l'objet voulu:
 - L'objet existe
- Sinon:
 - L'objet a été détruit



Conclusion



Questions

