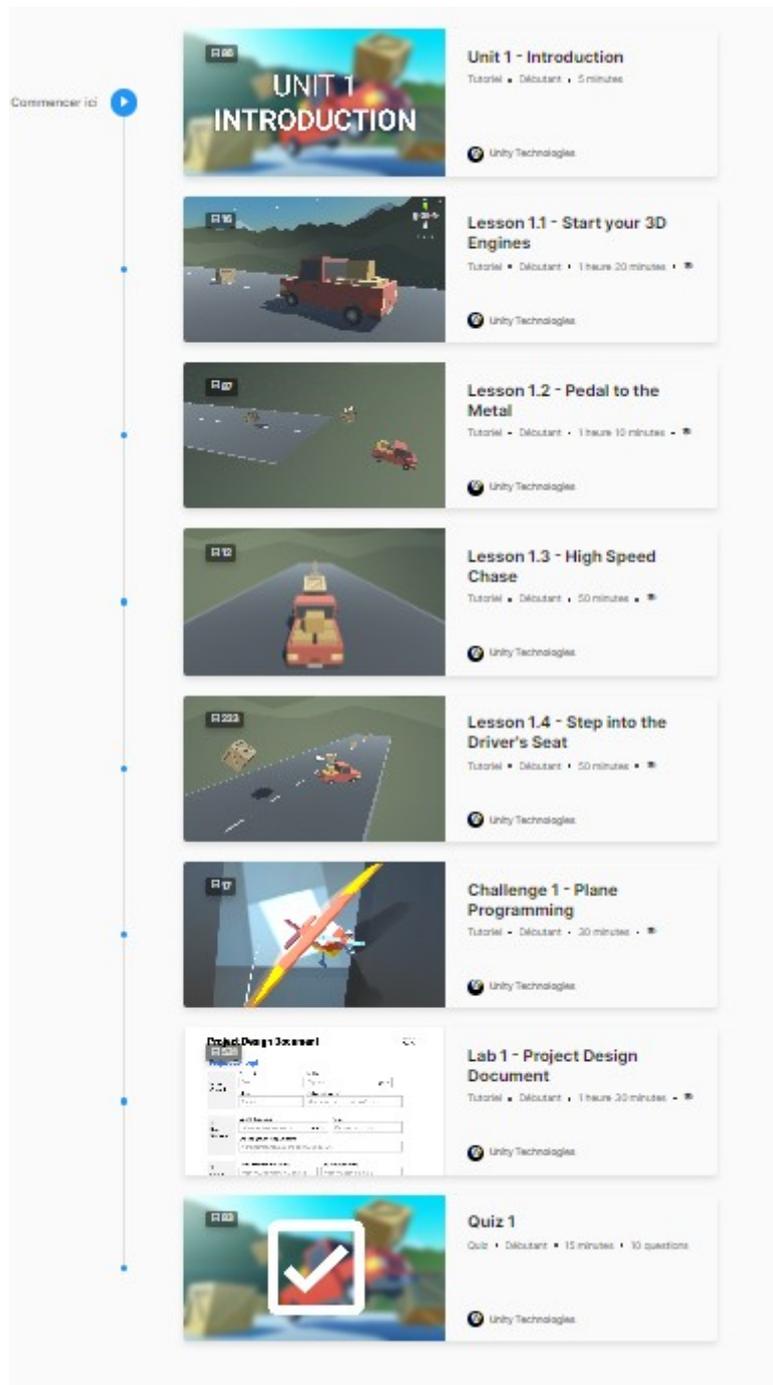


Compte rendu Jeux Unity

Contexte:

Découverte du développement du jeux vidéo avec programme d'apprentissage de unity learn :



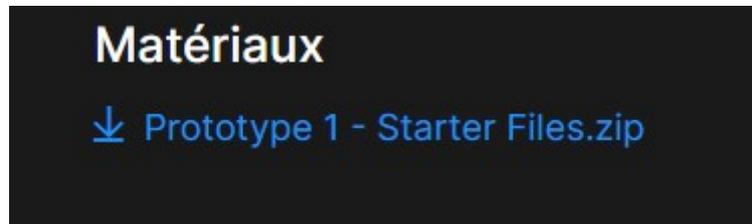
The image shows a vertical list of course items from the Unity Learn platform. On the left, there is a vertical timeline with a blue play button icon and the text 'Commencer ici' (Start here). The items are as follows:

- Unit 1 - Introduction**
Tutorial • Débutant • 5 minutes
Unity Technologies
- Lesson 1.1 - Start your 3D Engines**
Tutorial • Débutant • 1 heure 20 minutes • 📄
Unity Technologies
- Lesson 1.2 - Pedal to the Metal**
Tutorial • Débutant • 1 heure 10 minutes • 📄
Unity Technologies
- Lesson 1.3 - High Speed Chase**
Tutorial • Débutant • 50 minutes • 📄
Unity Technologies
- Lesson 1.4 - Step into the Driver's Seat**
Tutorial • Débutant • 50 minutes • 📄
Unity Technologies
- Challenge 1 - Plane Programming**
Tutorial • Débutant • 30 minutes • 📄
Unity Technologies
- Lab 1 - Project Design Document**
Tutorial • Débutant • 1 heure 30 minutes • 📄
Unity Technologies
- Quiz 1**
Quiz • Débutant • 15 minutes • 10 questions
Unity Technologies

Mission :

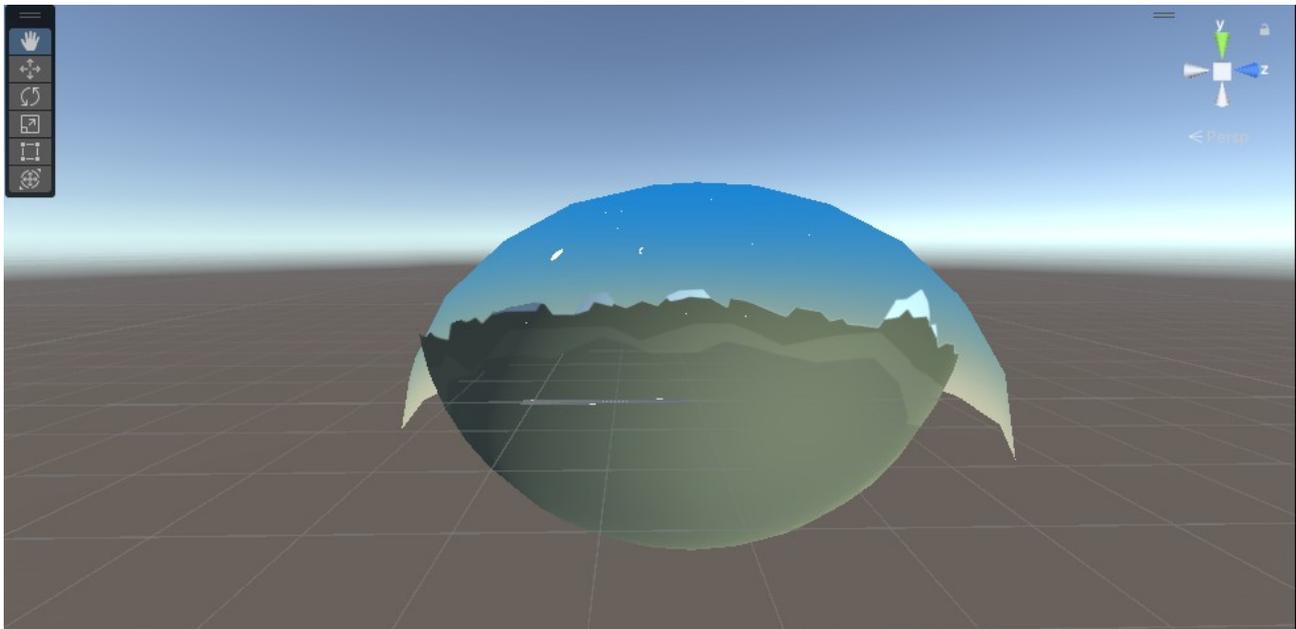
Réaliser un jeu qui explore les mécanique de base (tourner,avancer) mise en place de collision et d'un environnement 3D.

Téléchargement des ressources.

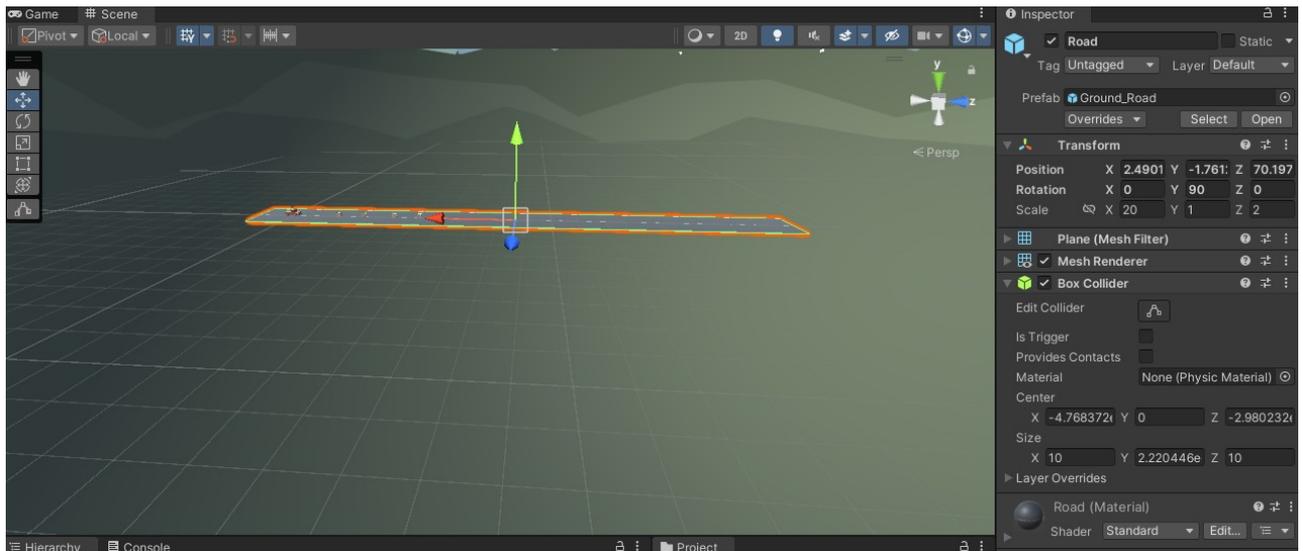


🔗 Prototype-1_Starter-Files 09/09/2021 15:42 Unity package file 764 Ko

Mise en place de l'environnement :

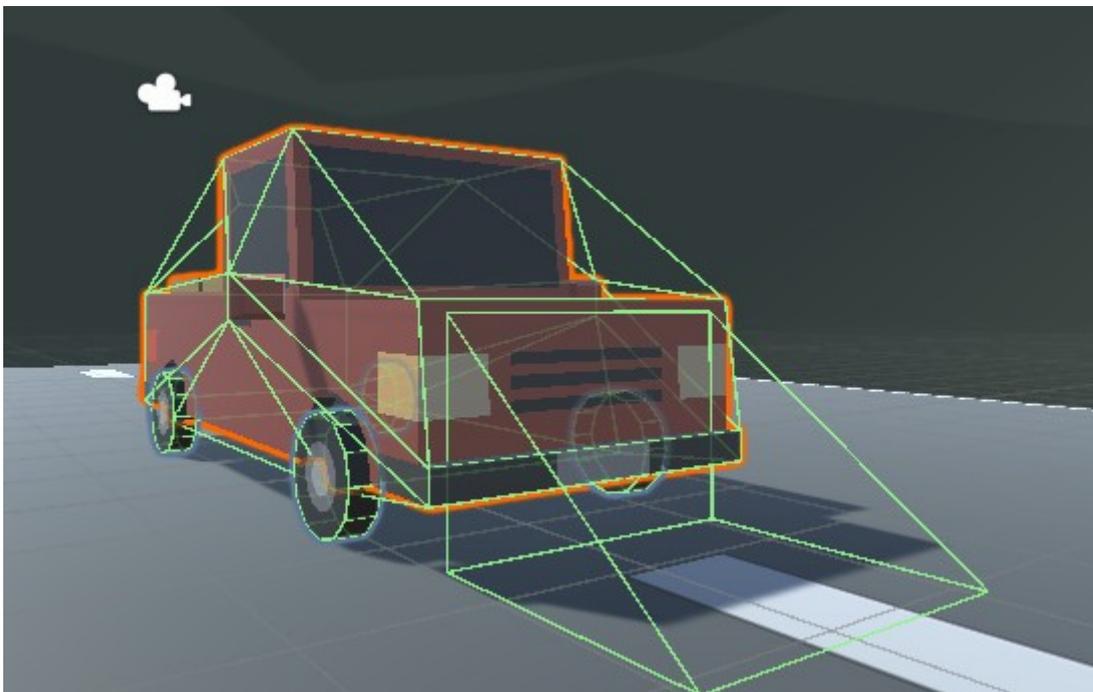


Collision de la route :

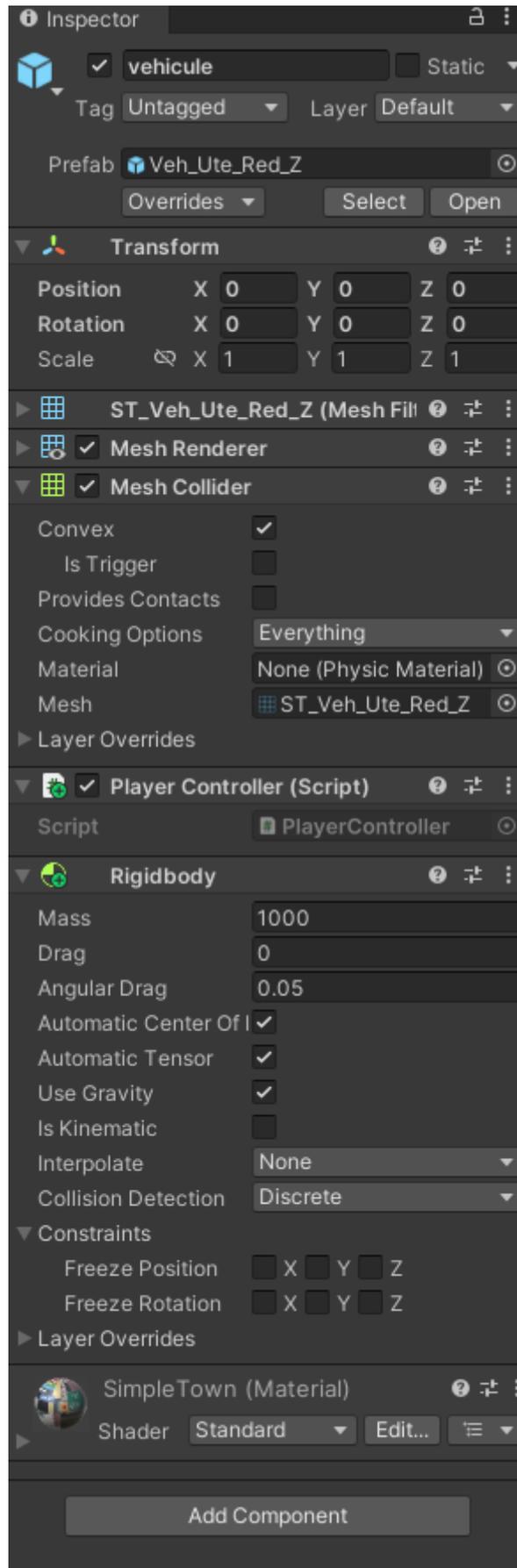


Mise en place des objet :

Voiture :



collision :



Scripte :

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private float speed = 10.0f;
    private float turnSpeed = 25.0f;
    private float horizontalinput;
    private float forwardinput;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        avancer();
    }

    void avancer()
    {
        //Axe horizontal

        horizontalinput = Input.GetAxis("Horizontal");
        forwardinput = Input.GetAxis("Vertical");

        transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * speed * forwardinput);
        transform.Rotate(Vector3.up * Time.deltaTime * turnSpeed * horizontalinput);
    }
}
```

Dans ce scripte j'assigne au touche le mouvement qu'il doivent faire et j'attribut également la vitesse.

Mise en place des obstacles:

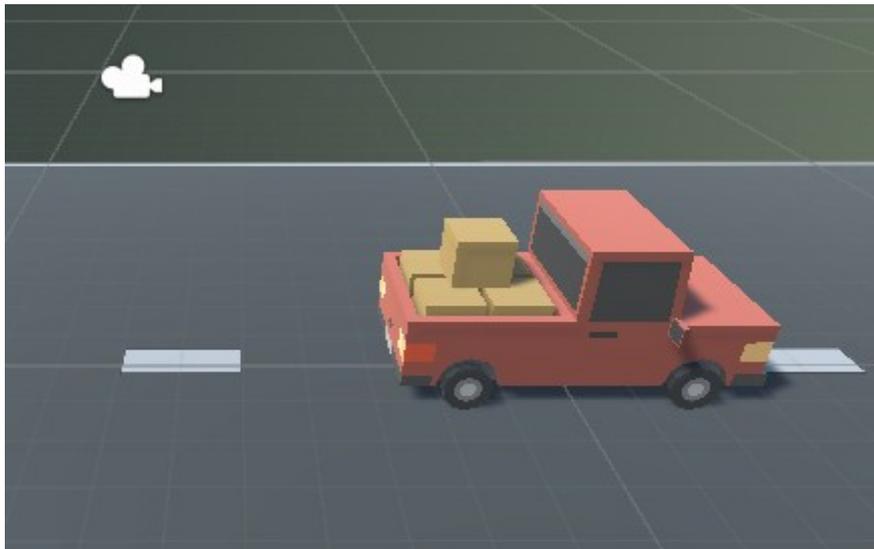


Attribution de leurs propriétés(gravité,collision etc...):



Caméra

La caméra suit la voiture :



Son script :

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

Script Unity (1 référence de ressource) | 0 références
public class Followplayer : MonoBehaviour
{
    public GameObject player;
    private Vector3 offset = new Vector3(0, 5, -7);
    // Start is called before the first frame update
    Message Unity | 0 références
    void Start()
    {
    }

    // Update is called once per frame
    Message Unity | 0 références
    void LateUpdate()
    {
        cameraposition();
    }

    1 référence
    void cameraposition()
    {
        transform.position = player.transform.position + offset;
    }
}
```