

Table des matières

À propos de l'auteur	vii
Introduction	1
1. Qu'allez-vous apprendre dans ce livre ?.....	1
2. Ce dont vous avez besoin	3
3. URL raccourcies	3
1. Level design	4
1.1. Préparation du projet	4
1.2. Conception du niveau	6
1.3. Ajout du personnage joueur	12
2. Création d'un plug-in	15
2.1. Présentation générale de notre plug-in	15
2.2. Création du script de la grille	16
2.3. Création des fonctions du plug-in	19
3. Programmation du joueur et de l'arme.....	25
3.1. Programmation des mouvements du joueur	25
3.2. Programmation du saut	27
3.3. Création du viseur et de l'arme	30
3.4. Gestion des impacts des projectiles	36
4. Barre de vie et effets	38
4.1. Création de la barre de vie	38
4.2. Création du script de vie	39
4.3. Gestion des collisions	42
4.4. Effets lumineux sur le projectile	44
4.5. Effets sonores	45
5. Quelques objets bonus	48
5.1. Création des prefabs	48
5.2. Programmer l'instanciation des objets	49
5.3. Programmation des collisions	52
6. Découverte de iTween	55
6.1. Comment fonctionne iTween ?.....	55
6.2. Transition sur la couleur	56
6.3. Regarder un GameObject	58
6.4. Déplacer un GameObject	58

6.5. Un coup de punch !.....	58
6.6. Appliquer une rotation	59
6.7. Modifier la taille	59
6.8. Pour aller plus loin	59
7. Ajout des ennemis	61
7.1. Ajout d'un ennemi	61
7.2. Création du script de l'ennemi	62
7.3. Dernières retouches	64
8. Utilisation d'une manette de jeu (joystick)	67
8.1. Fonctionnement des joysticks	67
8.2. Déboguer les joystiks	68
8.3. Configurer manuellement les boutons	69
8.4. Modification de notre jeu pour gérer les manettes	70
9. Publier son jeu	72
9.1. Compilation du jeu	72
9.2. Publication sur Steam	73
9.3. Publication sur d'autres plateformes	76
10. Financer son projet	78
10.1. Le financement participatif	78
10.2. Création de la page projet	79
10.3. D'autres techniques de financement	80
Cas pratiques	82
1. Création d'un piano à huit touches	82
2. Jouons avec les prefabs	84
3. Ramasser des objets en fonction d'une variable	85
4. Des cubes qui vous suivent	86
5. Utilisation de l'accéléromètre	87
6. Utilisation de la classe WWW	88
7. Téléchargement d'un son sur le serveur	89
Liste des illustrations	91
Index	93