

# FloppyBird

## Description du concept :

Il s'agit d'un jeu « side-scroller » où l'utilisateur contrôle un oiseau et doit naviguer entre des obstacles. Il devra ramasser des pièces afin d'augmenter son score tout en évitant de toucher le sol ou les obstacles, synonyme de défaite immédiate.

Dans cette version du jeu, deux niveaux sont proposés. Un menu est disponible afin de choisir son niveau, commencer une partie ou bien quitter le jeu.

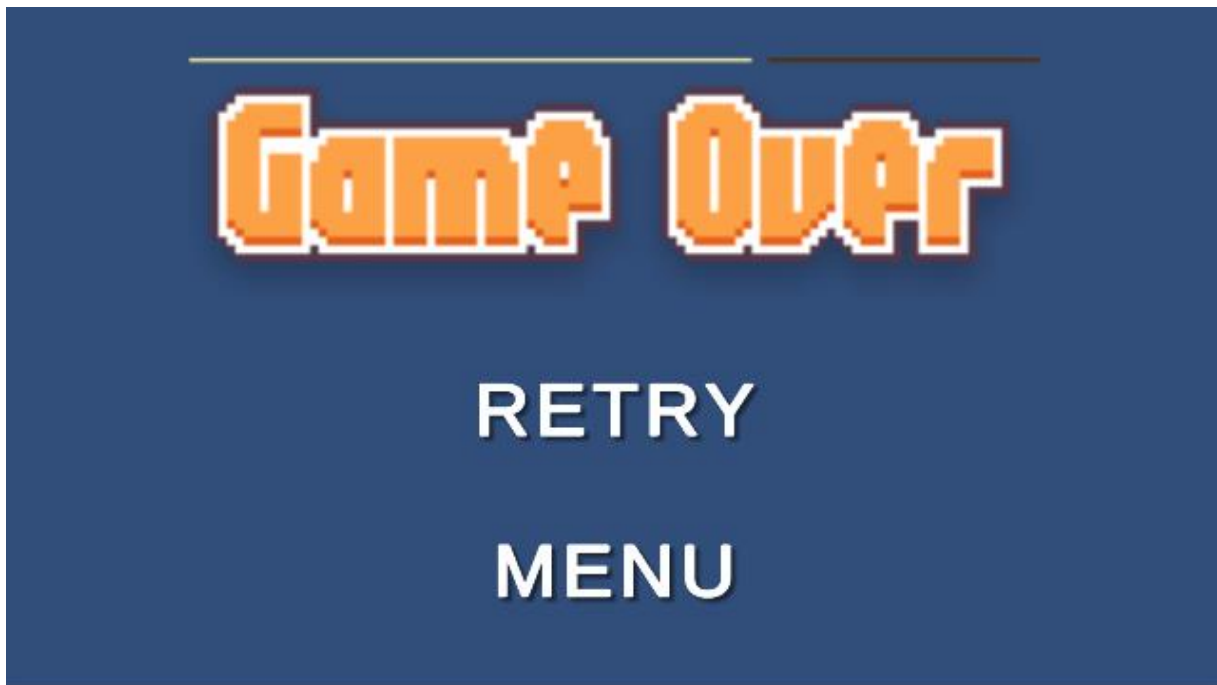
## Notice d'utilisation :

Très simplement, il suffit d'appuyer sur la touche espace sur la version PC ou bien taper sur l'écran pour la version mobile.

## Quelques précisions supplémentaires :

Il s'agit d'un travail réalisé individuellement, tous les environnements sont des images format PNG récupérés sur le net. L'intégrations des objets s'est fait sur Unity à la main (ainsi que l'animation de l'oiseau).

## Retour sur le projet :



Pour être tout à fait honnête, j'ai eu beaucoup de mal au niveau de l'utilisation de l'index. Je voulais appliquer un menu « Game Over » aux deux niveaux mais je n'ai pas réussi.

Une solution aurait été de dupliquer le menu « Game Over » pour chaque niveau mais cela ne semble pas une bonne solution à mon sens.