

### Zones de texte, bouton et compteur

#### Consignes pour l'exercice

---

Commencez par regarder attentivement la version finale de l'exercice que vous devez compléter. Voir le démo sur le site du cours.

---

Récupérez votre projet réalisé lors du dernier cours (exercice sur les particules)  
Importez le package "zoneTextes\_et\_compteur" qui se trouve sur le site du cours.

---

#### Pour reproduire la scène de départ, vous devez :

- désactiver le personnage et la caméra qui suit le personnage;
  - créer une nouvelle caméra et nommez-la "*cameraDepart*". Placez cette caméra pour qu'elle donne une vision globale de la scène; **Important : sur votre nouvelle caméra, ajoutez un composant "GUI Layer" (add component → GUI Layer). Ce composant est nécessaire pour que les zones de texte puissent s'afficher correctement.**
  - créer une zone de texte contenant les instructions de départ. Cette zone ne doit pas réagir aux clics de la souris. Elle doit aussi être légèrement transparente;
  - créer un bouton permettant de commencer la partie. Le texte du bouton doit avoir une couleur différente de la zone de texte;
  - Lorsque la souris passe sur le bouton, la couleur de fond du bouton doit être modifiée.
  - Attention à la superposition des différents éléments. N'hésitez pas à ajuster la *position Z* si nécessaire.
  - Lorsque le bouton est enfoncé :
    - La zone de texte, le bouton et la caméra de départ doivent être désactivés;
    - Le personnage et la caméra qui le suit doivent être activés;
    - Le compteur doit être activé;
- 

#### Compteur

- Le compteur doit apparaître et commencer son décompte seulement quand l'utilisateur a appuyé sur le bouton de départ;
  - Il doit être placé en haut à droite;
  - [\[Facultatif\] Comment mettre le compteur dans un rectangle d'une autre couleur? À vous de trouver une solution...](#)
  - Il doit commencer son décompte à 120;
  - Lorsque le compteur est égal à zéro :
    - Un message de fin indiquant que le joueur n'a pas réussi sa mission doit apparaître. Le message doit également préciser qu'on peut recommencer la partie en appuyant sur la touche "R".
    - Le personnage, la caméra qui suit le personnage et le compteur doivent être désactivés;
    - La caméra de départ doit être activée.
- 

#### Message d'encouragement - Lorsque le joueur arrive sur la plate-forme, juste après le pont

- Vous devez détecter la collision en utilisant les scripts que nous avons vus dans les cours
-

précédents.

- Lorsque la collision est détectée, vous devez afficher un message d'encouragement;
- [Facultatif] Le message doit s'afficher pendant 5 secondes et disparaître par la suite. Comment y arriver? À vous de trouver une solution...

---

### Fin du jeu option 1 (si vous n'avez pas de zone de téléportation)

- Lorsque le personnage touche à la bague :
  - Le personnage, la caméra qui suit le personnage et le compteur doivent être désactivés;
  - La caméra de départ doit être activée.
  - afficher une zone de texte qui félicite le joueur. Cette zone de texte doit aussi préciser qu'on peut recommencer la partie en appuyant sur la touche "R".

### Fin du jeu option 2 (si vous avez une zone de téléportation)

- Placez un système de particules de votre choix près de la zone d'arrivée après la téléportation.
- Lorsque le personnage entre dans la zone de particules finale :
  - Le personnage, la caméra qui suit le personnage et le compteur doivent être désactivés;
  - La caméra de départ doit être activée.
  - afficher une zone de texte qui félicite le joueur. Cette zone de texte doit aussi préciser qu'on peut recommencer la partie en appuyant sur la touche "R".

**Indice : Pour arriver à détecter que le personnage entre dans la zone de particules finale, vous aurez besoin d'un collider sur le système de particules... Ou d'un objet invisible.**

- 
- Enregistrez la scène et enregistrez le projet.
  - Créez une version exécutable de votre projet dans un dossier à votre "NomPrénom"
  - Remettez votre dossier selon les modalités précisées en classe
  - Assurez-vous de garder une copie de votre projet... :-)