



GUIDE PRATIQUE À IMPRIMER

Votre feuille de route pour un premier prototype Unity 2D

Construisez une boucle de jeu complète avant de chercher à la décorer : déplacer le joueur, collecter des jetons et atteindre la victoire. Utilisez cette feuille comme repère à chaque séance dans Unity.

Au sommaire

- 1 Le cap du prototype
- 2 Préparer l'espace de travail
- 3 Construire le jeu dans le bon ordre
- 4 Repères rapides dans Unity
- 5 Recette de test avant de continuer

Le cap du prototype

■ Visez un seul écran de jeu, lisible dès le lancement.

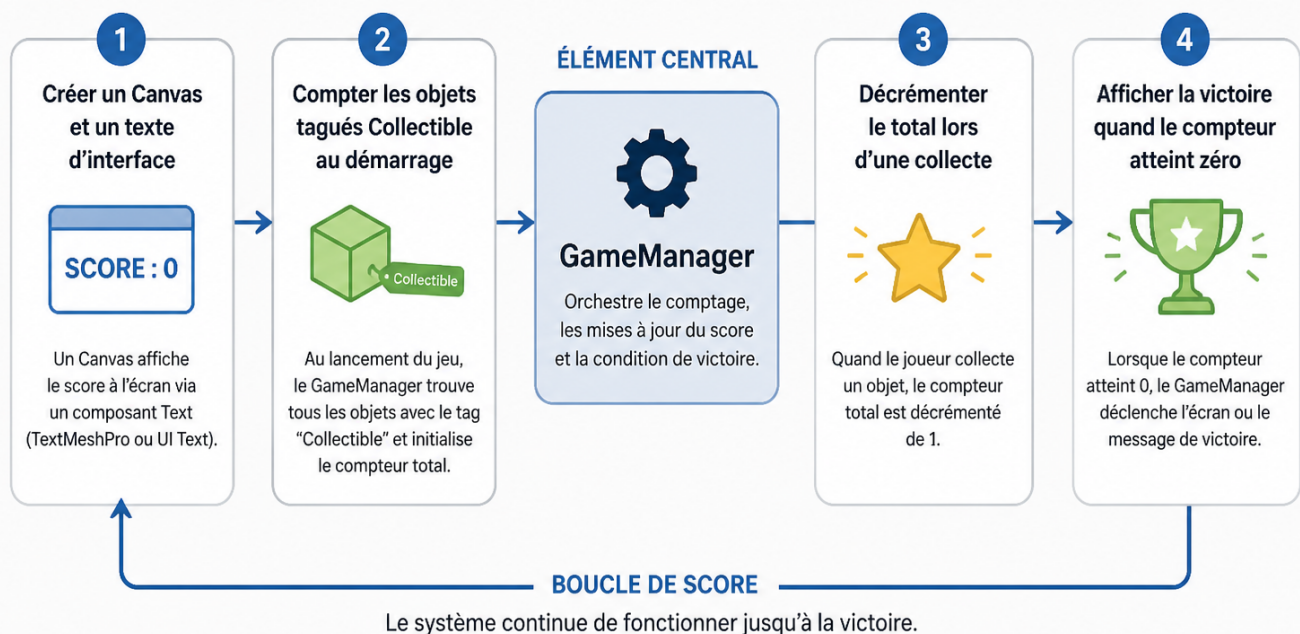
■ Limitez le contenu : un joueur, des murs, trois jetons et une sortie.

■ La boucle à valider est simple : déplacement, collecte, score, puis victoire.

■ Testez dans la fenêtre Game après chaque ajout important.

BOUCLE DE SCORE DU PROTOTYPE UNITY 2D

Fonctionnement du système de score et de victoire



INFOGRAPHIE Schéma de la boucle de score et de victoire d'un jeu 2D Unity

Préparer l'espace de travail

Installer Unity Hub

Il permet de gérer l'éditeur et les projets.

Choisir une version LTS d'Unity

Vérifiez la version proposée dans Unity Hub.

- Créer un projet avec le modèle 2D**
Choisissez un nom et un dossier de travail faciles à retrouver.
- Associer un éditeur de code à Unity**
Il servira à ouvrir et modifier les scripts C#.
- Prévoir des visuels temporaires**
Joueur, mur, jeton et sortie suffisent pour commencer.

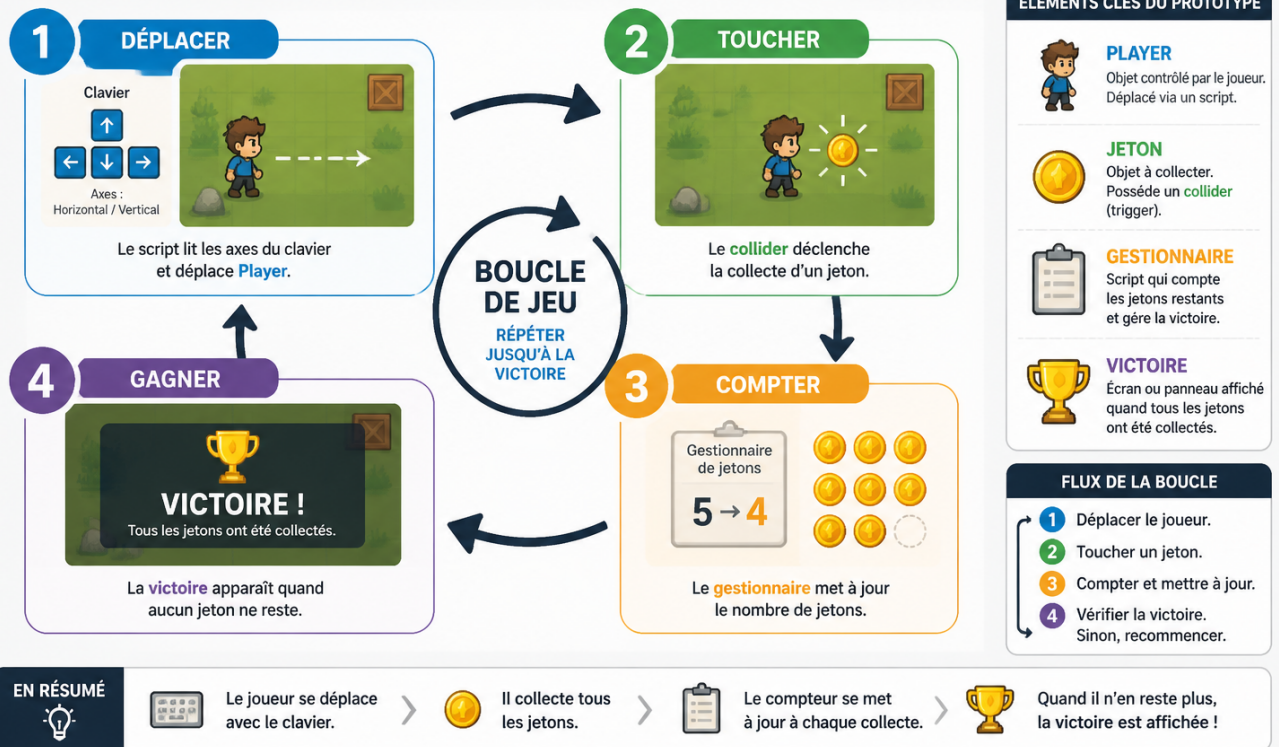
Construire le jeu dans le bon ordre



- 1. Ranger le projet**
Créez les dossiers Scenes, Scripts, Sprites et Prefabs. Enregistrez la scène dans Scenes, par exemple sous le nom Niveau01.
- 2. Poser un niveau lisible**
Ajoutez le fond, les murs, les jetons et la sortie. Placez les éléments statiques sous un objet vide nommé Decor et cadrez la caméra pour voir tout l'écran.
- 3. Préparer le joueur**
Créez l'objet Player avec son sprite, un Rigidbody2D et un BoxCollider2D ajusté à sa forme utile. Pour une vue de dessus, désactivez la gravité du Rigidbody2D.
- 4. Ajouter le déplacement**
Créez PlayerMovement dans le dossier Scripts et attachez-le à Player. Le nom du fichier et celui de la classe C# doivent correspondre exactement.
- 5. Créer les interactions**
Faites reconnaître les jetons au joueur, retirez-les lorsqu'ils sont récupérés et mettez à jour l'état de la partie.
- 6. Déclencher la victoire**
Lorsque tous les jetons ont disparu, autorisez la condition de fin à la sortie et rendez le succès visible pour le joueur.

BOUCLE DU PROTOTYPE UNITY 2D

Le cœur du gameplay : déplacer le joueur, collecter tous les jetons et gagner.



SCHEMA La boucle minimale à faire fonctionner avant d'ajouter du contenu.

Repères rapides dans Unity

Élément	Rôle dans votre prototype	Point de contrôle
Scene	Contient le niveau, le joueur et les objets à collecter.	La scène est enregistrée et la Hierarchy reste rangée.
Sprite Renderer	Affiche le personnage, le décor et les jetons.	Il affiche une image, mais ne crée pas de collision à lui seul.
Collider 2D	Détecte les contacts avec les murs, objets et zones.	Sa forme correspond à la zone utile du sprite.
Rigidbody2D	Permet au joueur d'utiliser la physique 2D.	Ses réglages correspondent au type de déplacement voulu.
Script C#	Transforme les touches et collisions en règles de jeu.	Le script est attaché au bon objet et ne contient pas d'erreur.

Recette de test avant de continuer

- ☐ Lancer la scène avec Play et vérifier que le joueur répond aux touches.
- ☐ Vérifier que le joueur ne traverse pas les murs.
- ☐ Vérifier que chaque jeton peut être récupéré.
- ☐ Vérifier que le score ou l'état de collecte évolue après chaque jeton.

- ☐ Vérifier que la sortie ne conclut la partie qu'une fois tous les jetons récupérés.
- ☐ Corriger un problème avant d'ajouter animation, effets ou nouveau niveau.

✓ **Le bon réflexe de débutant**

Ne cherchez pas un jeu complet dès la première scène. Un prototype court et jouable vous apprend plus vite à relier objets, composants, code et règles de jeu.

Gardez cette feuille près de votre projet : une boucle jouable et testée est prioritaire sur les graphismes définitifs.