

# TD 2 : Conditions



Ex 1: écrire une classe `Aaa` à affecter à un `gameObject` vide renommé « Ex1 » qui écrit dans la console « Vous avez appuyé sur A » à chaque fois qu'on appuie sur la touche A du clavier.

*A voir dans la doc Unity : (Input, Debug.Log)*

Ex 2: Un joueur a gagné dans un jeu si son score dépasse 10000 et si son nombre de vies perdues est au maximum 3.

Écrire les variables nécessaires à implémenter cette condition de victoire.

Ex 3 : un joueur a perdu si son nombre de vies est nulle ou si le temps prévu pour le niveau est écoulé. Écrire les variables nécessaires à implémenter cette condition de défaite.

Ex 4: définir une variable publique `score`, une variable privée `temps` (visible dans l'inspecteur) représentant le temps en secondes.

Et enfin une variable `bonus` qui vaut

0 si le temps est plus grand ou égale à une minutes.

30% du score si le temps est strictement plus petit qu'une minute.

Ex 5: A partir du jeu Squash fourni, (package)

Ajouter une variable inverse au player, et si inverse est vraie les commandes du joueur sont inversées.

Ex 6 : On lance un dé à 6 faces.

Si on obtient 1: « mieux que rien »

2: A deux c'est mieux

3 : nous irons au bois

5: je te reçois 5 sur 5

( 4 et 6: rejoue le dé)

1. Définir une variable phrase, une variable dé et programmer ces cas avec des `if else`
2. même question avec un `switch`

Ex 7:

On lance un premier dé à 6 faces, et un deuxième à 20 faces

On gagne si le premier dé est pair et le deuxième dé est plus grand ou égal à 10

Ou si le premier dé vaut 5 et le deuxième dé est plus petit strictement que 5.

1. Définir des variables de1, de2 et les initialiser avec des valeurs aléatoires.
2. Définir une variable win initialiser à false
3. Ecrire la condition pour gagner dans le Start
4. Tester en mode Play.

Ex 8:

Créer un cube dans la scène et lui affecter le tag « cube ». En faire quelques copies à placer dans la scène où vous voulez. Faites de même pour créer et placer plusieurs sphères avec le tag « ball ».

Ecrire une méthode qui sera lancée au Start() qui met les cubes à gauche et les colorie en bleu si leur position.x est strictement positive et les sphères à droite de l'écran et les colorie en rouge si leur position.x est strictement négative.