

TD Unity : UI



Ex 1 : Faire une UI qui affiche le score en haut à droite.

Ex 2 : Faire une UI qui fait apparaître un panel de gameover en fin de partie au centre de l'écran.

Ex 3 : Faire une UI qui affiche le nom d'un niveau en haut à gauche.

Ex 4 : Faire une UI qui affiche le montant d'une variable float life dans un slider.

Ex 5 : Faire un bouton de changement de scene.

Ex 6 : Faire un panel de sélection de niveaux.

Ex 7 : Faire une UI qui représente une variable int nbVies sous la forme de cœurs affichés en haut à gauche. Créer une méthode pour qu'on puisse faire varier le nombre de vies sur des touches du clavier.

Ex 8 : Faire une UI qui affiche un compte à rebours au début d'une partie : « 3, 2, 1 , GO ! »

Ex 9 : Dessiner et implémenter des 9 slices images pour décorer quelques panels.

Ex 10 : Faire une UI de réglage d'une variable float volume réglable avec une slider.

Ex 11 : Faire une UI qui affiche dans un bulle au dessus de cubes un texte dans la scene en 3D.