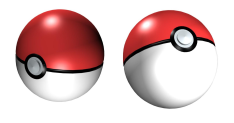
*MICHAEL, Philip 504*

*POTVIN, Alexandra 502*

**Informatique: Échéancier modifié**

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Philip Michael | Alexandra Potvin |
| **18 janvier** | Terminer l’analyse.  Création de la fenêtre « chargement ».  Le début du projet : sélection du premier Pokémon et choisir le nom du joueur. | Début de la création de la première carte où le joueur va se trouver dès qu’il aura choisi son premier Pokémon ainsi que son nom.  Faire apparaître du gazon et l’enregistrer dans un fichier. |
| **23 janvier** | Remise de l’analyse.  Continuer le début du projet : sélection du premier Pokémon et choisir le nom du joueur. |  |
| **25 janvier** |  |  |
| **27 janvier** |  |  |
| **31 janvier** | Début du Pokédex.  Le joueur, en utilisant le Pokédex, pourra garder une référence stable pour les Pokémons qu’il veut attraper. Le Pokédex est un système de référence pour savoir qui est qui et quels Pokémons sont légendaires. |  |
| **6 février** |  |  |
| **8 février** |  |  |
| **10 février** |  | Faire apparaître des montagnes et les enregistrer dans le même fichier que le gazon.  Générer du gazon aléatoirement dans les cartes. |
| **14 février** | Panne de courant. | Panne de courant. |
| **17 février** | Début du combat, où le joueur peut capturer de nouveaux Pokémons et où il peut, de plus, augmenter le niveau de ses présents Pokémons en gagnant du XP. | Faire changer de fenêtres et accéder à un nouveau lieu. Cela va générer une nouvelle carte qui va être à côté de l’ancienne dans le sens voulu.  (C’est lorsque le joueur bouge de cartes, en bref.) |
| **21 février** |  |  |
| **23 février** |  |  |
| **27 février** |  |  |
| **1 mars** | Début du sac à dos du joueur.  Le sac à dos va permettre à voir tous les Pokémons (jusqu’à 200 comme limite) capturés par le joueur et choisir lequel le joueur veut jouer avec dans le combat.  De plus, le sac à dos permet au joueur de joueur au côté Minecraft du jeu où il va pouvoir créer des objets, comme des Pokéballes. |  |
| **12 mars** |  |  |
| **14 mars** | Terminer l’échéancier mis à jour et l’envoyer.  Période tampon (libre). Repos mental? | Ajouter de nouveaux biomes qui vont faire changer la sorte de Pokémon possible de trouver dans les gazons par rapport à la zone.  Par exemple, un Pokémon associé à la forêt ne peut se trouver que dans la forêt. |
| **19 mars** | Fusionner le projet.  Révision générale du projet et tests successifs. Vérifier si le jeu est totalement fonctionnel.  Aider Alexandra en expliquant les principes du combat codé précédemment afin d’implémenter les biomes dans le jeu. |  |
| **26 mars** | Implémenter un système de reconnaissance de l’ennemi par un fichier intitulé « biopok.txt ».  Dès que ce système sera implémenté, l’ennemi dans le combat ne sera plus géré par un système aléatoire DANS le combat, mais par un système similaire, régis par les biomes, dans la fenêtre « main » qui enverra le nom dans le fichier « biopok.txt ».  La lecture de ce fichier nous donnera l’ennemi du joueur. |  |
| **28 mars** |  |  |
| **30 mars** | Implémenter et créer l’option de recommencer le jeu au complet. |  |
| **3 avril** | Fusionner les morceaux de projets.  Début du combat du *Conseil des 4* et du Champion.  Une nouvelle fenêtre de combat, semblable à la précédente, sera requise.  Des méthodes et des fonctions, y inclus des fichiers, seront nécessaires pour le fonctionnement de cette fenêtre.  De plus, le *Conseil des 4* et le Champion auront une discussion avec le joueur, où celui-ci va pouvoir choisir ces réponses. Cette discussion est dynamique. |  |
| **16 avril** |  |  |
| **18 avril** |  |  |
| **20 avril** | Faire en sorte que le *Conseil des 4* ait plusieurs Pokémons par combat individuel.  C’est-à-dire qu’une fois qu’on bat le premier, ils sortent un autre, et le nôtre guérit. |  |
| **24 avril** |  | Créer une carte dans le sac-à-dos où nous pourrons voir où nous sommes et dans quel biome.  Continuer l’amélioration de la carte. |
| **27 avril** | Début de la vérification des évolutions.  Aux mêmes niveaux (pour tous), les Pokémons qui peuvent évoluer vont le faire.  Ceci implique un changement dans les fichiers, un changement d’images (des ajouts aussi!) ainsi que l’implantation de tableaux détaillés. |  |
| **6 mai** |  | Créer des objets possibles de prendre lorsqu’on passe dessus. Créer des nouveaux objets dans l’interface de la carte, par exemple des arbres, le centre du Champion, le *Conseil des 4*, etc. |
| **8 mai** |  |  |
| **10 mai** |  |  |
| **14 mai** |  |  |
| **17 mai** |  |  |
| **21 mai** |  | Suite à la victoire contre le *Conseil des 4* on a une très petite probabilité de rencontrer les Pokémons légendaires pour le reste du jeu.  Cela implique un changement de code dans « main » suite à un test de fichiers. |
| **23 mai** | Début de la vérification du type de Pokémon (légendaire ou non).  Si un Pokémon est légendaire, il possèdera une attaque spéciale utilisable qu’une seule fois par combat. |  |
| **28 mai** |  | Créer la création d’objet comme Minecraft qui consiste à créer des objets (Pokéballe, potion, etc.) à l’aide des objets trouvés (bois, roche, etc.). |
| **30 mai** | Cours tampon. |  |
| **1 juin** | Cours tampon et fusion du projet.  Tester le projet avec vigueur. | Cours tampon et fusion du projet.  Tester le projet avec vigueur. |
| **5 juin** | Cours tampon et fusion du projet.  Tester le projet avec vigueur. | Cours tampon et fusion du projet.  Tester le projet avec vigueur. |