

DAILY

Geometrical Survivor

Sommaire

1. Semaine :	Page n°3
1. Lundi 17/02/2025 : -----	Page n°3
2. Mardi 18/02/2025 : -----	Page n°4
3. Mercredi 19/02/2025 : -----	Page n°5
4. Jeudi 20/02/2025 : -----	Page n°6
5. Vendredi 21/02/2025 : -----	Page n°7
2. Semaine :	Page n°8
1. Lundi 24/02/2025 : -----	Page n°8
2. Mardi 25/02/2025 : -----	Page n°9
3. Mercredi 26/02/2025 : -----	Page n°10
4. Jeudi 27/02/2025 : -----	Page n°11
5. Vendredi 28/02/2025 : -----	Page n°12
6. Samedi 01/02/2025 : -----	Page n°14
3. Semaine :	Page n°15
1. Lundi 03/03/2025 : -----	Page n°15
2. Vendredi 07/03/2025 : -----	Page n°16

1. Semaine :

1. Lundi 17/02/2025 :

Matin :

- Création de la Gestion du temps
- Création de la Note de cadrage
- Création du GDD

Après-midi :

- Avancement du GDD :

ID	Auteur :	Description :	Version :	Dates :
1	Alexandre RICHARD	- Ajout du Titre, Sommaire, et Tableau de révision - Ajout des Informations basiques sur le jeu, et de sa création - Ajout de la partie Lexique - Ajout de la partie Axes d'amélioration - Ajout de la partie MVP - Ajout d'hyperlien reliant le GDD à la Note de cadrage - Ajout du Concept du jeu - Ajout de l'Expérience utilisateur souhaitée - Ajout de la partie Boucle de navigation - Ajout de la partie Core loop - Ajout des Contrôles du jeu - Ajout de la partie Caméra - Ajout de la partie Amélioration dans le jeu - Ajout de la partie Ennemis - Ajout de la partie Menu (UIs)	1.0	18/02/2025

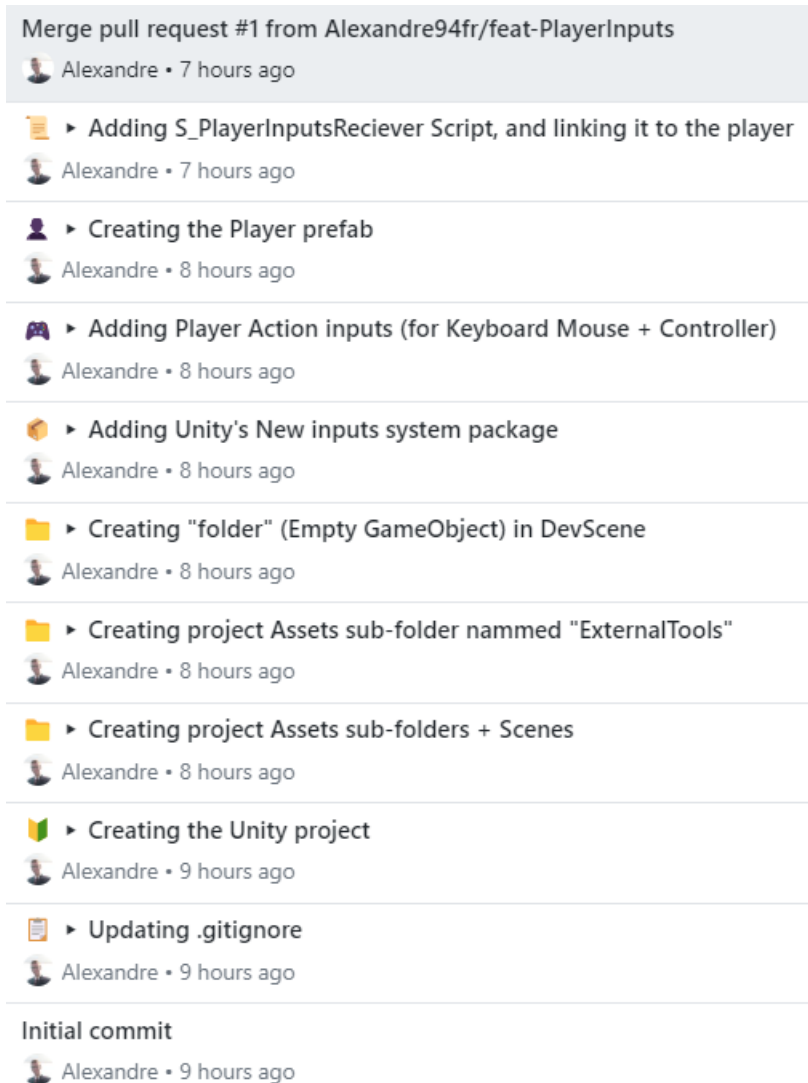
Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Rusher le GDD (faire de grosses concessions), il sera impossible de faire un GDD plus ou moins complet avec le peu de temps disponible.

2. Mardi 18/02/2025 :

Matin :

- Nettoyage du GDD (enlèvement de toutes parties non terminées + abandon du GDD [dû au temps qui passe])
- Commencement de la production du projet



Après-midi :

- Commencement du système de déplacement du personnage du joueur

Objectifs pour le jour de travail suivant :

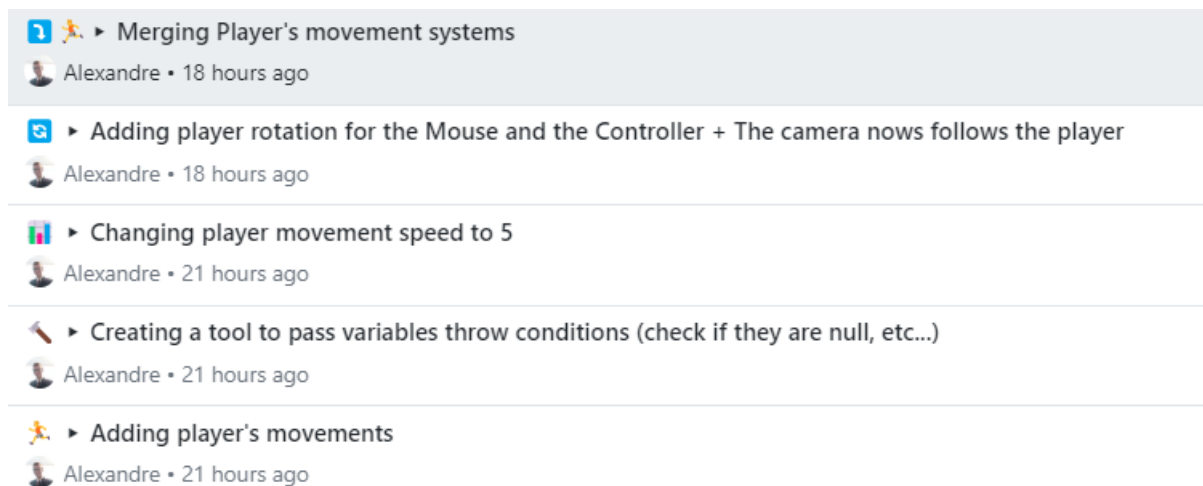
- Finir le système de déplacement du personnage du joueur

3. Mercredi 19/02/2025 :

Matin :

- Cours de MAO

Après-midi :



The screenshot displays a list of five commits in a light blue-themed interface. Each commit entry includes a small icon, a title, the author's name 'Alexandre', and the time elapsed since the commit. The commits are as follows:

- Commit 1: Icon of a person running, title 'Merging Player's movement systems', author 'Alexandre', time '18 hours ago'.
- Commit 2: Icon of a camera, title 'Adding player rotation for the Mouse and the Controller + The camera nows follows the player', author 'Alexandre', time '18 hours ago'.
- Commit 3: Icon of a speedometer, title 'Changing player movement speed to 5', author 'Alexandre', time '21 hours ago'.
- Commit 4: Icon of a wrench and screwdriver, title 'Creating a tool to pass variables throw conditions (check if they are null, etc...)', author 'Alexandre', time '21 hours ago'.
- Commit 5: Icon of a person running, title 'Adding player's movements', author 'Alexandre', time '21 hours ago'.

- Commencement de la mise en place des Attributes et Statistiques du personnage du joueur

Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Finir le système la mise en place des Attributes et Statistiques du personnage du joueur
- Faire le système de capacité (active et passive)

4. Jeudi 20/02/2025 :


Matin :


- Cours C++ Unreal – UIs
- INFORMATION IMPORTANTE : David (Directeur de l'école) a décidé de faire que cette quête continuera jusqu'au Vendredi prochain (28/02/2025), mais va aussi faire qu'on avoir cours d'IA (style ChatGPT), et a rajouté qu'on devra faire qu'on puisse discuter avec un IA dans notre jeu.


Dans le cas de mon jeu, l'IA sera la conscience collective des nanomachines ennemis

Après-midi :

- Avancement sur le projet :

 ▶ Adding ReadOnlyInspectorAttribute, and using it in S_PlayerAttributes
Alexandre • 1 minute ago

 ▶ Adding more checks in S_VariablesChecker.cs (they are un-used for now)
Alexandre • 2 minutes ago

 ▶ Adding Player's attributes and Player's statistics
Alexandre • 3 minutes ago

Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Faire l'affichage visuel des PlayerAttributes
- Faire les capacités



5. Vendredi 21/02/2025 :


Matin :


- Cours programmation graphique (shader)


Après-midi :



- Avancement sur le projet :


  ▶ Merging the fix of the Bar Prefabs (PB_Bar, PB_HealthBar, PB_NanomachineBar)


 Alexandre • 3 days ago


 ▶ Fixing Bar Prefabs (PB_Bar, PB_HealthBar, PB_NanomachineBar)


 Alexandre • 3 days ago


  ▶ Merging Modular bars (a way to show Player's attributes to the player)


 Alexandre • 3 days ago


 ▶ Adding very modular Bar + HealthBar, NanomachineBar



 Alexandre • 3 days ago


 ▶ Adding TextMeshPro package

 Alexandre • 3 days ago

 ▶ Fixing a regioning problem (Visual Studio put two region openings on the same line of code)

 Alexandre • 3 days ago

  ▶ Merging Player's Attributes, and Player's Statistics

 Alexandre • 3 days ago

Objectifs pour le jour de travail suivant :

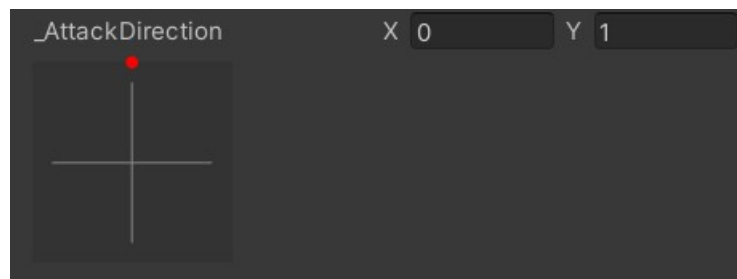
- Faire le système des capacités

2. Semaine :

1. Lundi 24/02/2025 :

Matin :

- Annulation cours d'IA style ChatGPT
- Conseil de classe
- Commencement de la création du système de capacité, ajout du Tool Vector2RangeAttribute



► Adding Vector2RangeAttribute Tool

Alexandre • 8 minutes ago

► Fixing Nanomachine Bar updating at Start (wasn't setting the _CollectedNanomachinesSinceLevelUp variable)

Alexandre • 4 hours ago

Après-midi :

- Avancement du système de capacité :

► Projectile can now collide with Obstacle and Enemy (they don't exist yet)

Alexandre • just now

► Projectiles can now go forward

Alexandre • 24 minutes ago

► Renaming the Statistics folder into Statistic

Alexandre • 1 hour ago

► Cleaning a little bit the S_ActiveCapacityLauncher Script + making the projectile spawn inside the GameObject

Alexandre • 1 hour ago

► Adding capacity launch (projectile shooting) [they are just instantiated for now]

Alexandre • 1 hour ago

► Adding of ActiveCapacitiesAttributes (plus two active capacities ScriptableObjects)

Alexandre • 3 hours ago


Objectifs pour le jour de travail suivant :


- Finir le système de capacité


2. Mardi 25/02/2025 :


Matin :


- Vocal avec un Intervenant (cours IA style ChatGPT), afin qu'il puisse avoir plus d'info pour mieux faire son cours
- Avancement sur la production du projet :

 ▶ Beginning the adding of the PassiveCapacityProperties
Alexandre • just now

 ▶ Increasing the Player's camera size (5 -> 10)
Alexandre • 4 minutes ago


 ▶ Renaming all ScriptableObjects / Folders that has "Attributes" at there ends to "Properties"
Alexandre • 5 minutes ago


 ▶ Projectile can now be from a Player or from an Enemy + Projectile destroys itself after some type of collision (can deal damage to the Player)
Alexandre • 1 hour ago


 ▶ Fixing Bars updates at Start (wans't updated at Start so I put it in the Unity Awake method)
Alexandre • 2 hours ago

Après-midi :

- Avancement sur la production du projet :

 ▶ Merging Active and Passive Capacity
Alexandre • 4 hours ago

 ▶ Adding PassiveCapacities (IncreaseNanomachineSpeedPassiveCapacity, NanomachineMagnetPassiveCapacity)
Alexandre • 4 hours ago

 ▶ Adding of some of the PassiveCapacityProperties (in order to test)
Alexandre • yesterday

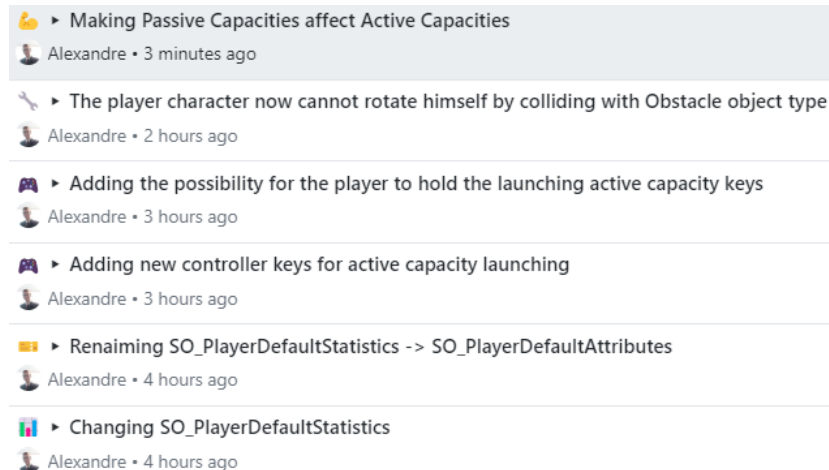
Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Faire les ennemis

3. Mercredi 26/02/2025 :

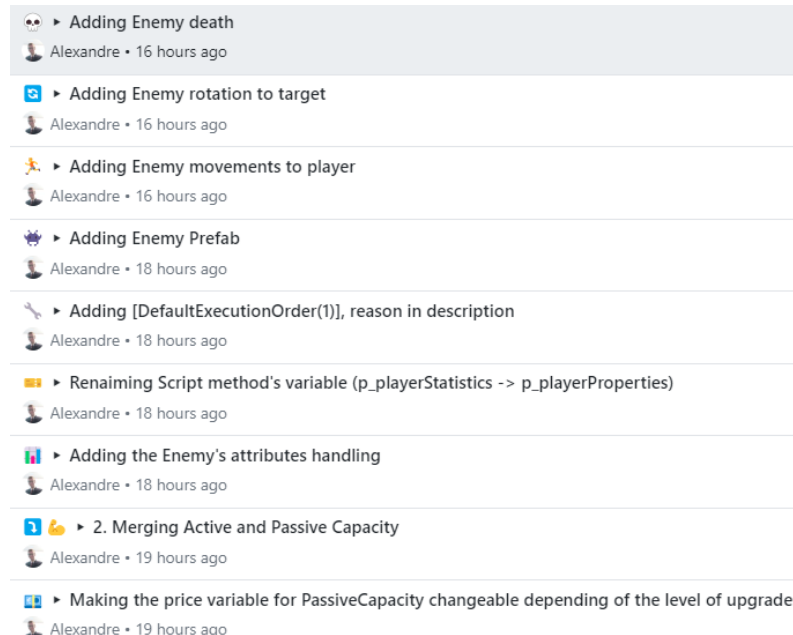
Matin :

- Cours d'IA style ChatGPT (45m retard)
- Avancement sur la production du projet :



Après-midi :

- Avancement sur la production du projet :













Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Faire que les ennemies fasse des dégâts
- Faire que les ennemies puissent prendre des dégâts

4. Jeudi 27/02/2025 :









Matin :

- Avancement sur la production du projet :

-  ▶ Merging Enemy + Nanomachines (on ground)
 Alexandre • 8 minutes ago
-  ▶ Adding Nanomachines (on the ground), check description for more details
 Alexandre • 11 minutes ago
-  ▶ Adding S_Instantiator Tool
 Alexandre • 18 minutes ago
-  ▶ Fixing projectile collision (was able to deal damage to multiple objects at the same frame)
 Alexandre • 1 hour ago
-  ▶ Adding of an Enemy personal health bar
 Alexandre • 1 hour ago

Après-midi :

- Cours improvisé de Williams sur les coûts de la création de jeu vidéo / entreprise, la communication, et les droits.
- Avancement sur la production du projet :

-  ▶ 2. Merging Enemy (fix + Enemy attack system)
 Alexandre • 3 minutes ago
-  ▶ Adding Enemy's attack system
 Alexandre • 24 minutes ago
-  ▶ Placing correctly the player and the enemies + changing correctly the sorting layer of Projectile, and Enemy
 Alexandre • 2 hours ago
-  ▶ Fixing Player HUD (HealthBar)
 Alexandre • 2 hours ago

























Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Faire le DeathMenu
- Faire le CollectedNanomachineUI
- Faire le PauseMenu
- Faire le UpgradeMenu
- Faire le EnemyManager (le spawner d'ennemi)
- Faire que les UIs des bar principales soit plus petit, et en haut à gauche

5. Vendredi 28/02/2025 :

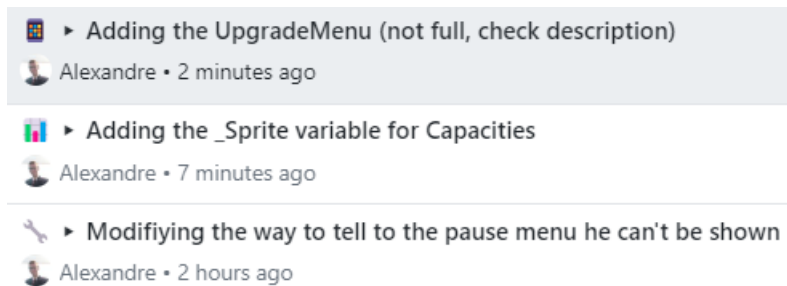
Matin :

- Avancement sur la production du projet :

	► Making the UIs (Menu) usable with a Controller
	Alexandre • 6 hours ago
	► 2. Merging PauseMenu
	Alexandre • 6 hours ago
	► Making the PauseMenu impossible to show when the Player's DeathMenu is visible
	Alexandre • 6 hours ago
	► Merging Player's Pause menu
	Alexandre • 7 hours ago
	► The player now cannot shoot when pause is enabled
	Alexandre • 7 hours ago
	► Adding PauseMenu
	Alexandre • 7 hours ago
	► Moving files to the good folders
	Alexandre • 7 hours ago
	► Merging CollectedNanomachineUI
	Alexandre • 7 hours ago
	► Adding CollectedNanomachineUI
	Alexandre • 7 hours ago
	► Merging Player's DeathMenu
	Alexandre • 7 hours ago
	► Fixing event listeners (reason in description)
	Alexandre • 8 hours ago
	► Adding DeathMenu
	Alexandre • 8 hours ago

Après-midi :

- Avancement sur la production du projet :



- Envoie des rendus demandés par les clients

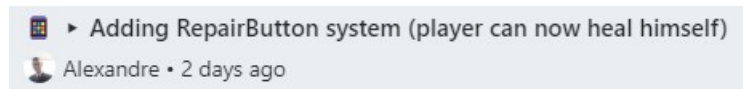
Objectifs pour le jour de travail suivant :

- FIN DU PROJET (officiellement)
- Pense à faire que les controlleur puisse se ballader dans le UI Upgrader

6. Samedi 01/02/2025 :

Matin :

- Avancement sur la production du projet :



Objectifs pour le jour de travail suivant :


- Finir le Upgrader menu
- Faire les ennemis


3. Semaine :

1. Lundi 03/03/2025 :

Matin :

- Avancement sur la production du projet :

 ► Adding of a closure confirmation UI when the player wants to exit the upgrader UI + (check desc)


 Alexandre • 5 hours ago


 ► Adding all Repair (heal) systems

 Alexandre • 7 hours ago


Après-midi :

- Avancement sur la production du projet :

 ► Merging Upgrader menu

 Alexandre • 3 minutes ago

 ► Adding of Seller's capacity buy button systems

 Alexandre • 5 minutes ago




Objectifs pour le jour de travail suivant :



- Finir le Upgrader menu
- Faire les ennemis



2. Vendredi 07/03/2025 :



Matin et Après-midi :



- Avancement sur la production du projet :



  ▶ Merging EnemySpawner and EnemyWaveSpawner
 Alexandre • just now



 ▶ Making a Core loop Build
 Alexandre • 2 minutes ago



 ▶ Balancing the last upgrade of the Cooler passive capacity (was shooting too fast)
 Alexandre • 1 hour ago



 ▶ Adding EnemyWaveSpawner
 Alexandre • 1 hour ago



 ▶ Adding EnemySpawner (for real this time)
 Alexandre • 1 hour ago

 ▶ Adding all enemies (sprites, properties, prefabs)
 Alexandre • 1 hour ago

 ▶ Adding Player's character sprite and sprite's color attributes
 Alexandre • 1 hour ago

 ▶ Adding the code for the enemy to get the player transform (target) at runtime
 Alexandre • 1 hour ago

 ▶ Changing Player's character sprite and collisions
 Alexandre • 1 hour ago

 ▶ Adding EnemySpawner
 Alexandre • 1 hour ago

- Ajout des documents créés et utilisés durant le projet dans le GitHub
- Ajout d'une Build du jeu dans le GitHub
- Envoie des livrables aux clients

Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Fin du projet (réel cette fois)