

**DAILY**

**Nimbus Miner**

## Sommaire

I. Lundi 26/03/2024 :	Page n°3
II. Mardi 27/03/2024 :	Page n°4
III. Mercredi 28/03/2024 :	Page n°5
IV. Jeudi 29/03/2024 :	Page n°6
V. Vendredi 30/03/2024 :	Page n°7
VI. Lundi 08/04/2024 :	Page n°8
VII. Mardi 09/04/2024 :	Page n°9
VIII. Mercredi 10/04/2024 :	Page n°10
IX. Jeudi 11/04/2024 :	Page n°11
X. Vendredi 12/04/2024 :	Page n°12

## **I. Lundi 26/03/2024 :**

### **Matin :**

- Cour

### **Après-midi :**

- Préparation du jeu Witch's Beat et du contenu pour sa sortie sur Itch.io

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Sortir Witch's Beat sur Itch.io et le portfolio de La Horde
- Faire la Note de cadrage

## **II. Mardi 27/03/2024 :**

### **Matin :**

- Publication de Witch's Beat sur Itch.io et sur le portfolio de La Horde

### **Après-midi :**

- Finition de la Note de cadrage

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Commencer / finir le GDD si possible

### **III. Mercredi 28/03/2024 :**

#### **Matin :**

- Commencement 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 du Concept du jeu - Ajout de l'Expérience utilisateur souhaitée - Ajout de la partie Boucle de jeu - Ajout des Contrôles du jeu - Ajout de la partie Caméra - Ajout de la partie Début de partie - Ajout de la partie Interaction avec l'environnement - Ajout de la partie Type de blocs - Ajout de la partie Lexique - Ajout d'hyperlien	0.7	27/03/2024

#### **Après-midi :**

- Finition 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 du Concept du jeu - Ajout de l'Expérience utilisateur souhaitée - Ajout de la partie Boucle de jeu - Ajout des Contrôles du jeu - Ajout de la partie Caméra - Ajout de la partie Début de partie - Ajout de la partie Interaction avec l'environnement - Ajout de la partie Type de blocs - Ajout de la partie Inventaire - Ajout de la partie Level Design - Ajout de la partie SFX et musiques - Ajout de la partie UIs - Ajout de la partie Axes d'amélioration - Ajout de la partie Lexique - Ajout d'hyperlien	1.0	27/03/2024

#### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Commencer le développement du projet (Git + faire l'entièreté du player (bonus) commencer la programmation de l'environnement procédural)

## **IV. Jeudi 29/03/2024 :**

### **Matin :**

- Commencement de la création d'un chunk

### **Après-midi :**

- Avancement de la création d'un chunk (bug : le chunk ne génère rien)

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Fixer le bug, et faire que le chunk génère un environnement aléatoire

## **V. Vendredi 30/03/2024 :**

### **Matin :**

- Finition du système de chunk (fixing du bug d'hier)

### **Après-midi :**

- Génération de tous les chunks de début de partie



- Réparation des fichiers (Unreal ne retrouvais plus les chemins de la classes que j'avais déplacée, car Unreal n'a aucun moyen de gestion de fichiers, du coup j'ai dû magouillé pour qu'Unreal re-fonctionne)
- Les chunks spawnent maintenant en enfant du EnvironmentManager

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Optimiser le système des chunks de blocks
- Changer le système de blocks en système de Smooth Voxel

## **VI. Lundi 08/04/2024 :**

### **Matin :**

- Commencement du système d'optimisation

### **Après-midi :**

- Avancement du système d'optimisation

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Finir le système d'optimisation des blocks



## **VII. Mardi 09/04/2024 :**

### **Matin :**

- Cours de C++

### **Après-midi :**

- Finition du système de d'optimisation des chunks

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Faire le système de Marching chunk

## **VIII. Mercredi 10/04/2024 :**

### **Matin :**

- Cours de Game Design

### **Après-midi :**

- Annulation de l'idée du Marching chunk dû au manque de temps
- Liaison des valeurs de l'EnvironmentManager au GreedyChunk
- Ajout du système de randomisation de la seed de l'environnement, ainsi que la possibilité de mettre une seed personnalisée
- Ajout d'un système customisation de la taille des chunks

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Faire le système de posage/cassage de blocks
- Ajouter des textures sur les blocks
- Faire que de nouveaux chunks se génèrent quand le joueur arrive prêt du bord de la map

## **IX. Jeudi 11/04/2024 :**

### **Matin :**

- Ajout d'une sécurité anti-crash lors de la génération des chunks
- Ajout d'un système de couleur sur les faces d'un block

### **Après-midi :**

- Ajout d'un HUD (Crosshair)
- Avancement dans le système de placement/cassage de block

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Finir système de placement/cassage de blocks
- Ajouter des textures sur les blocks
- Faire que de nouveaux chunks se génèrent quand le joueur arrive près du bord de la map

## **X. Vendredi 12/04/2024 :**

### **Matin :**

- Mise en place du système de plaçage/cassage de block

### **Après-midi :**

- Mise en place du système de texture sur les blocks
- Refonte des visuels des textures des blocks (presque fini)
- Ajout de couche de blocks (Environnement + Minerais)

### **Objectifs pour le jour de travail suivant :**

- Finir la refonte visuel des blocks
- Peaufiner le jeu
- Mettre à jour GitHub
- Envoyer les livrables à La Horde

## **XI. Samedi 13/04/2024 :**

### **Matin :**

- Refonte des visuels des textures des blocks

### **Après-midi :**

- Ajout des contrôles manettes
- Ajout de la possibilité d'activer le GodMod en jeu (G, Select [Manette])
- Amélioration de l'environnement
- Système d'anti-chute dans le vide
- Mis à jour du GitHub
- Envoie des livrables à La Horde