

**DAILY**

**Pinocchio's outrage**

## Sommaire

1. Semaine :	Page n°3
1. Mercredi 21/11/2024 : -----	Page n°3
2. Jeudi 22/11/2024 : -----	Page n°4
3. Vendredi 23/11/2024 : -----	Page n°5
2. Semaine :	Page n°6
1. Lundi 25/11/2024 : -----	Page n°6
2. Mardi 26/11/2024 : -----	Page n°7
3. Mercredi 27/11/2024 : -----	Page n°8
4. Jeudi 28/11/2024 : -----	Page n°9
5. Vendredi 29/11/2024 : -----	Page n°10
3. Semaine :	Page n°11
1. Lundi 06/01/2025 : -----	Page n°11
2. Mardi 07/01/2025 : -----	Page n°12
3. Mercredi 08/01/2025 : -----	Page n°13
4. Jeudi 09/01/2025 : -----	Page n°14
5. Vendredi 10/01/2025 : -----	Page n°15
4. Semaine :	Page n°16
1. Lundi 13/01/2025 : -----	Page n°16
2. Mardi 14/01/2025 : -----	Page n°17
3. Mercredi 15/01/2025 : -----	Page n°18
4. Jeudi 16/01/2025 : -----	Page n°19
5. Vendredi 17/01/2025 : -----	Page n°20
5. Semaine :	Page n°21
1. Lundi 20/01/2025 : -----	Page n°21
2. Mardi 21/01/2025 : -----	Page n°23
3. Mercredi 22/01/2025 : -----	Page n°24
4. Jeudi 23/01/2025 : -----	Page n°25
5. Vendredi 24/01/2025 : -----	Page n°26
6. Samedi 25/01/2025 : -----	Page n°27

# 1. Semaine :

## 1. Mercredi 21/11/2024 :

### Matin :

- Cours Programmation IA

### Après-midi :

- Création des documents de Gestion de projet / GameDesign (Daily, Note de GameDesign, Statistiques de capacités)
- Recherches/analyse du jeu Diablo II
- Réflexion sur le jeu (Concept, core loop de gameplay, capacité, personnage principal, camera)

Statistiques de capacités									
Statistiques présent dans le code									
Name	Damage	Health	AttackTime	InvincibilityTime	AttackTimeLenght	BlowdownTime	SelfBlowdownTime	SelfBlowdownTime	SelfBlowdownTime
Unit	Unit (Health)	Unit (Health)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)
Pinocchio									
Pinock	5	1	0.1	0	0.25	0.25	0.1	0.25	
Kick	3	2	0.15	0	0.5	0.25	0.25	0.5	
Defuge	0	3	0.05	0.1	0.75	0	0.5	0.5	
Newe longphering	5	5	0.5	0	1.25	1	0.25	0.25	
Thous + alive	2.5	10	0.5	0	0.25	0.25	0.15	0.15	
Headbutt	20	1	1.5	0	0.25	1	0.5	1	

Statistiques de capacités									
Statistiques de capacités									
ContinuesTime	Feedback	ContinuesTime	BlowdownTime	BlowdownTime	BlowdownTime	BlowdownTime	BlowdownTime	BlowdownTime	BlowdownTime
Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)	Unit (V)
0.25	0.1	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25
0.5	0.15	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
0.5	0	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
0.5	0.25	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15
10	1	10	1	1	1	1	1	1	1

### Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Continuer le Game Design du jeu (Finir le document Statistiques de capacités)

## 2. Jeudi 22/11/2024 :

### Matin :

- Cours Anglais

### Après-midi :

- Finition du document Statistiques de capacités

Statistiques de capacités														
Statistiques présent dans le code														Statistiques annexes
Name	Damage	Reach	ArmingTime	InvulnerabilityTime	AttackTimeLength	StunningTime	SelfStunningTime WhenSucceed	SelfStunningTime WhenFailed	CooldownTime	Knockback	CapacityEffect	SecondaryCapacity EffectWhenSucceed	SecondCapacity EffectWhenFailed	LaunchCapacityKey
string	float (healthPoint)	float (meter)	float (s)	float (s)	float (s)	float (s)	float (s)	float (s)	float (s)	float (meter)	function	function	function	input (key)
Pinocchio														
Punch	5	0,5	0,1	0	0,25	0,25	0,1	0,25	0,25	0,1	Send a punch, that will aim the gag. It hurt.	NULL	NULL	Click gauche, Bouton Nord
Kick	3	1	0,15	0	0,5	0,25	0,25	0,5	0,5	0,15	Send a middle kick, that will aim the gag in front.	NULL	NULL	Click droit, Bouton Ouest
Dodge	0	2	0,05	0,1	0,75	0	0,5	0,5	0,5	0	Move in movement direction for Reach times.	NULL	NULL	A / Q, Bouton Est
Nose lengthening	5	2	0,5	0	1,25	1	0,25	0,25	5	0,25	Deal damage	NULL	NULL	F, Trigger ZL
Throw a shoe	2,5	5	0,5	0	0,25	0,25	0,15	0,15	0,15	0,15	Take a Pinocchio's shoe, and launch it in movement direction in Reach times.	Place on the ground a shoe at last shoe position - Pinocchio take a shoe	NULL	R, Shoulder R
Headbutt	20	1	1,5	0	0,25	1	0,5	1	10	1	Pinocchio give a huge headbutt that will aim the gag. It hurt a lot.	NULL	NULL	C, Trigger ZR
Pantín														
Punch	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	A (When the character is at attack range)
Kick	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	A (When the character is at attack range - punch attack range)
Clown														
Dodge	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	A (When the character is at attack range, when the character is at attack range)
Copy dance	5	5	1	0	5	1	0,5	1,5	10	2	Move in movement direction for Reach times. It will send a copy of the character.	NULL	NULL	A (When the character is at attack range - Copy of the character)
Send ball throw	5	7	0,5	0	0,25	0,25	0,15	0,15	0,15	0,15	Take a Pinocchio's shoe, and launch it in movement direction in Reach times.	Place on the ground a shoe at last shoe position - Pinocchio take a shoe	NULL	A (When the character is at attack range - Ball throw)

- Écriture de toute la Note de Cadrage

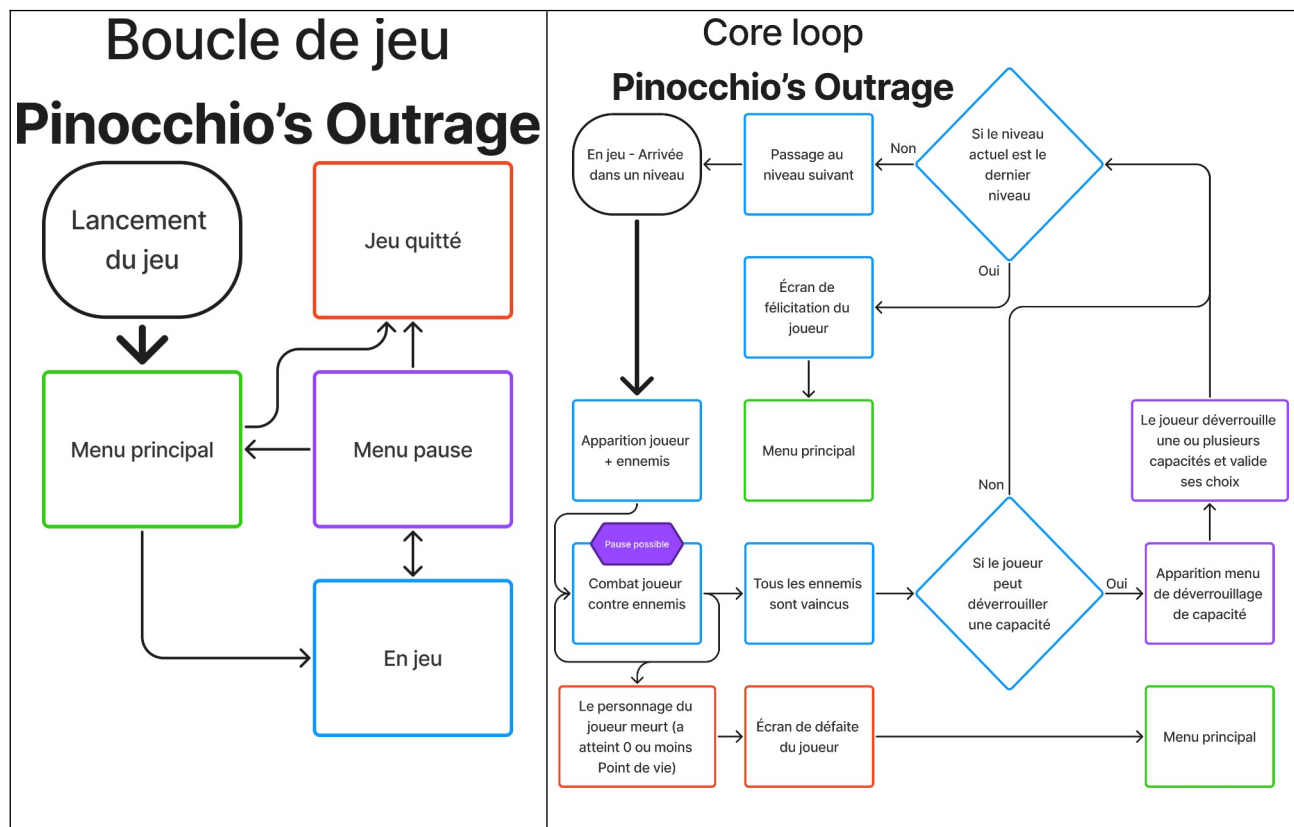
### Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Faire la Core loop du jeu dans le GDD

### 3. Vendredi 23/11/2024 :

#### Matin :

- Ajout d'hyperlien reliant la Note de cadrage au GDD et inversement
- Création du mockup de la Boucle de jeu, et de la Core loop



#### Après-midi :

- Avancement du GDD :

2	Alexandre RICHARD	- 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 jeu - Ajout de la partie <u>Core loop</u> - Ajout des Contrôles du jeu - Ajout de la partie Caméra	1.0	22/11/2024
---	-------------------	---	-----	------------

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

- Finir le GDD (très vaguement) + Commencer la phase de Production du projet

## **2. Semaine :**

### **1. Lundi 25/11/2024 :**

#### **Matin :**

- Cours Programmation IA

#### **Après-midi :**

- Cours Programmation IA

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

- Finir le GDD (très vaguement) + Commencer la phase de Production du projet

## 2. Mardi 26/11/2024 :

### Matin :

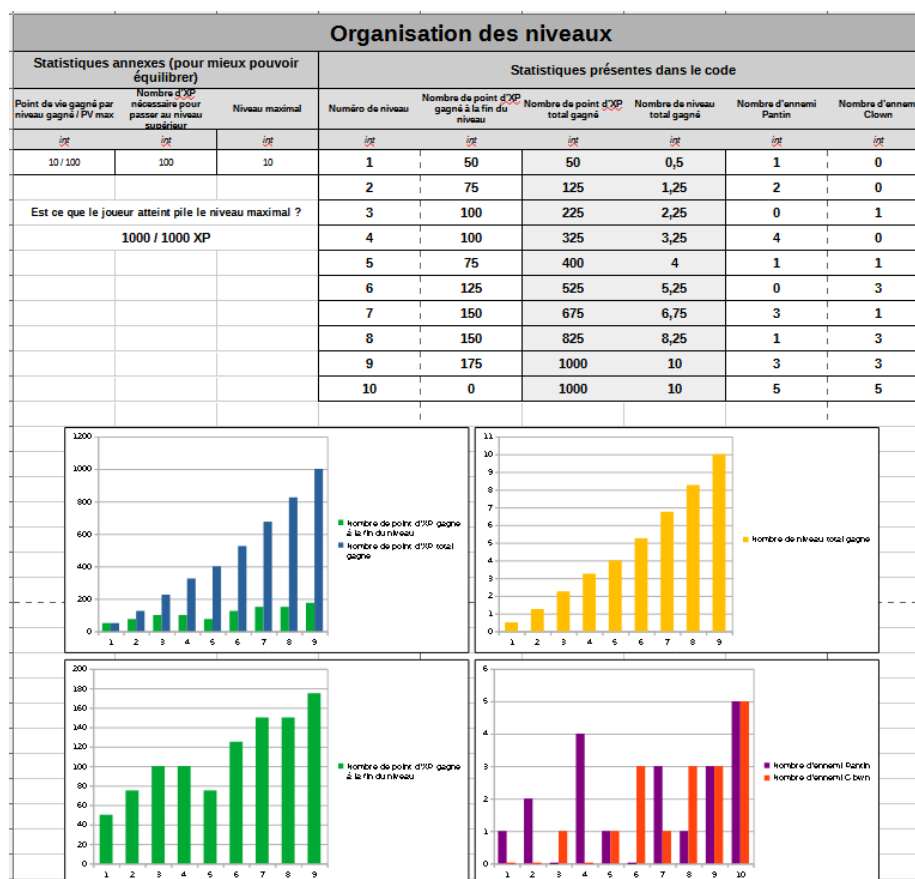
- Cours de programmation C++ Unreal Engine

### Après-midi :

- Avancement sur le GDD du jeu

3	Alexandre RICHARD	- Ajout de la partie Statistiques -- Statistiques des capacités - Ajout de la partie de l'Obtention de la capacité spéciales - Ajout de la partie Level design -- Niveaux	0.95	26/11/2024
---	-------------------	---	------	------------

- Création du document d'Organisation des niveaux



### Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Finir le GDD (très vaguement) + Commencer la phase de Production du projet

### 3. Mercredi 27/11/2024 :

#### Matin :

- Cours Anglais annulé
- Finition du GDD

4	Alexandre RICHARD	- Ajout de la sous partie Statistiques des personnages dans Statistiques - Modification du document Statistiques des capacités	1.0	27/11/2024
---	-------------------	---	-----	------------

- Création du document Statistiques des personnages

Statistiques des personnages										
Statistiques présentes dans le code										
Name	CurrentHealthPoint	MaxHealthPoint	MovementSpeed	CurrentExperiencePoints	ExperiencePointsRequiredForNextLevel	CurrentLevel	MaxLevel	CurrentSkillPoints	BasicCapacities	SpecialCapacities
string	float (HP)	float (HP)	float (meter / second)	int (XP)	int (XP)	int (level)	int (level)	int (skill point)	List<Capacity>	List<Capacity>
Pinocchio	100	100	1	0	1000	0	10	0	Punch, Kick, Dodge	Nose lengthening, Shoe throw, Headbut
Pawn	25	25	1	0	1000	0	1	0	Punch, Kick	NULL
Clown	15	15	1,5	0	1000	0	1	0	Dodge, Steel ball throw	Circus dance

- Création du GitHub pour le projet
- Ajout d'un projet Unreal vide sur le GitHub du projet

#### Après-midi :

- Enregistrement dans Unreal des contrôles du jeu (ils ne font absolument rien pour l'instant, rien n'est reliés à eux)
- Appel de la Gendarmerie (pour des raisons personnels)
- Création et envoi de document lié aux raisons personnels

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

- Mettre en place un graph de dépendance, afin de parfaitement comprendre la logique de communication entre les fichier c++ et Blueprint



## 4. Jeudi 28/11/2024 :

### Matin :

- Codingame annulé
- Afin de mettre en pratique ce que j'ai pu réviser pour le codingame, j'ai créé un projet en c++ pur pour m'entraîner à créer, écrire, ajouter, lire du texte sur un fichier texte + remplacer certains caractère par d'autres.

Code :	Résultats :
<pre>1 #include &lt;iostream&gt; 2 #include &lt;fstream&gt; // For all the file management 3 #include &lt;string&gt; // For the std::getline 4 #include &lt;algorithm&gt; // For the std::replace 5 6 // Sub-functions 7 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 int main() 95 { 96     std::fstream_textFile; 97     std::string _initialTextFileText; 98     std::string _correctedTextFileText; 99 100 // Code without functions 101 102 // We set strings in our text files, if the text file don't already exist the open function will create one 103 SetDataInTextFile_textFile, "TextFile.txt", "==== Set part ===;I am the second line;I am the third line.;"; 104 105 // We add strings in our text files 106 AddDataInTextFile_textFile, "TextFile.txt", "==== Append part ===;Hello world !;Yes I'm very inspired.;"; 107 108 // We read strings in our text files 109 _initialTextFileText = GetDataInTextFile_textFile, "TextFile.txt"; 110 111 _correctedTextFileText = _initialTextFileText; // Will be corrected in the futur 112 113 // We change what we get from the text file (transforming the ; into \n) 114 std::replace(_correctedTextFileText.begin(), _correctedTextFileText.end(), ';', '\n'); 115 116 // We update the file with the corrected text 117 SetDataInTextFile_textFile, "TextFile.txt", _correctedTextFileText; 118 119 // Debugging all the changement 120 std::cout &lt;&lt; "Initial version :\n\n"; 121 122 std::cout &lt;&lt; _initialTextFileText; 123 124 std::cout &lt;&lt; "\n\nCorrected version (with the ; replace by a return) :\n\n"; 125 126 std::cout &lt;&lt; _correctedTextFileText; 127 128 }</pre>	<div>Console de débogage Visual Studio</div> <div>Initial version :</div> <div>==== Set part === I am the second line; I am the third line; ==== Append part === Hello world ! Yes I'm very inspired.</div> <div>Corrected version (with the ; replace by a return) :</div> <div>==== Set part === I am the second line. I am the third line. ==== Append part === Hello world ! Yes I'm very inspired.</div> <div>C:\Users\alexa\source\repos\Exercice c++ lecture ecriture fichier\text\60\Debug\Exercice c++ lecture ecriture fichier\exe.exe (processus 2628) s'est terminé avec le code 0 (0x0). Pour fermer automatiquement la console quand le débogage s'arrête, activez Outils&gt;Options&gt;Débogage&gt;Fermer automatiquement la console à l'arrêt du débogage. Appuyez sur une touche pour fermer cette fenêtre. . .</div> <div>Fichier    Modifier    Affichage</div> <div>==== Set part === I <u>am</u> the second line. I <u>am</u> the <u>third</u> line. ==== Append part === Hello world ! Yes <u>I'm</u> <u>very</u> <u>inspired</u>.</div>

## **5. Vendredi 29/11/2024 :**

### **Matin :**

- Cours de programmation C# Unreal Engine déplacé à cet après midi
- Quasi finition du système d'Input

### **Après-midi :**

- Cours de programmation C# Unreal Engine
- Finition du système d'Input

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

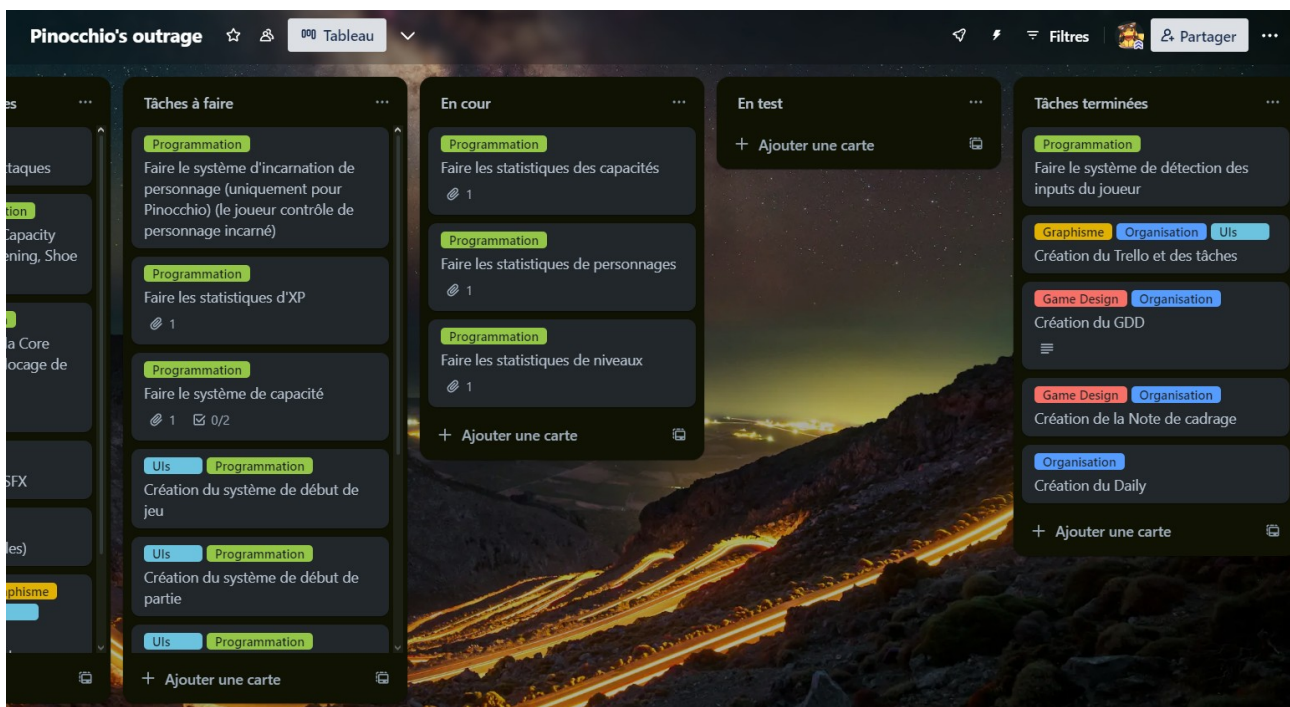
-

### 3. Semaine :

#### 1. Lundi 06/01/2025 :

##### Matin :

- Relecture des documents liés à la création du jeu (Note de cadrage, GDD, tableaux de donnée, etc.)
- Relecture du travail de production effectué sur Unreal Engine 5
- Création d'un Trello afin de lister plus ou moins subjectivement les tâches à accomplir afin de produire un MVP (et même, peut être, éventuellement, un jeu)



##### Après-midi :

- Création des statistiques de capacité
- ÉNORMÉMENT DE PROBLÈME DÛ À UNREAL (2h de perdu) <3

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

- Finir les créations de statistiques (Capacités, Personnages, Niveaux)

## 2. Mardi 07/01/2025 :

### Matin :

- Cours de UIs Unity

### Après-midi :

- Finition des statistiques de capacité
- Création des statistiques de Personnages, et Niveaux

▼ Levels Statistics	10 Array elements	⊕	🗑
▶ Index [ 0 ]	2 members	▼	
▶ Index [ 1 ]	2 members	▼	
▼ Index [ 2 ]	2 members	▼	
Number Of Experience Gave when Finished	100		
▼ Enemy Characters Spawned	1 Map elements	⊕	🗑
Clown	1	▼	
▼ Index [ 3 ]	2 members	▼	
Number Of Experience Gave when Finished	100		
▼ Enemy Characters Spawned	1 Map elements	⊕	🗑
Pawn	4	▼	
▼ Index [ 4 ]	2 members	▼	
Number Of Experience Gave when Finished	75		
▼ Enemy Characters Spawned	2 Map elements	⊕	🗑
Pawn	1	▼	
Clown	1	▼	
▼ Index [ 5 ]	2 members	▼	
Number Of Experience Gave when Finished	125		
▼ Enemy Characters Spawned	1 Map elements	⊕	🗑
Clown	3	▼	

- Création des Class GameCharacter, PinocchioCharacter, PawnCharacter, ClownCharacter Capacity,
- PAS MAL DE PROBLÈME DÛ À UNREAL (1h de perdu), mais j'ai appris une nouvelle méthode pour trouver des solutions avec des problèmes Unreal lors de Génération des fichiers Unreal (il pose les logs dans un fichier, aller le lire peut permettre de comprendre l'erreur, et pas de tirer à l'aveugle)

### Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Finir de créer des Class non implémentés

### **3. Mercredi 08/01/2025 :**

**Matin :**

- PROBLÈME AVEC LA CRÉATION D'UNE CLASS (1h20 pile de perdu)
- Création d'une class c++ pure servant de wrapper pour debugger du code (une sorte print en gros)

**Après-midi :**

- Cours UIs

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

- Création de Class (non implémentés)

## **4. Jeudi 09/01/2025 :**

### **Matin :**

- 1h de perdu avec Unreal (on aime Unreal)
- Finition d'une class c++ pure servant de wrapper pour debugger du code (une sorte print en gros)
- Réflexion sur la méthode de communication entre les inputs et le lancement d'une action
- Début de la mise en place du système de communication entre les inputs et le lancement d'une action

### **Après-midi :**

- Début de la mise en place du système de communication entre les inputs et le lancement d'une action
- Tentative de mise en place d'un système de détection de modification d'une variable dans un DataAsset (échec)
- Création de Class (non implémentés) → PunchCapacity, KickCapacity, DodgeCapacity, NoseLengtheningCapacity, ShoeThrowCapacity

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

- Créer les dernières class (non implémentés)

## 5. Vendredi 10/01/2025 :

### Matin :

- Tentative d'édition des conventions de nommage d'Unreal et de Visual Studio afin de convenir au convention de nommage du projet. (C'est pas du C++, c'est pire)

### Après-midi :

- Avancement sur la tentative d'édition des conventions de nommage d'Unreal et de Visual Studio

```
1  [*.{cpp,h}]
2
3  # This .editorconfig file was made by Alexandre RICHARD.
4  # GitHub link : https://github.com/Alexandre94fr/
5
6  #####
7  # DOCUMENTATION #
8  #####
9
10 # The following links are the informations I founded when making this file.
11 # Beware tho, those links are for C#, I did not found documentation for C++.
12
13 # More documentations / explanations are directly on the first convention rule.
14
15 # Naming rules :
16 https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/fundamentals/code-analysis/style-rules/naming-rules
17
18 # Severity levels :
19 https://learn.microsoft.com/en-us/visualstudio/code-quality/use-roslyn-analyzers?view=vs-2022
20
21 #####
22 # NAMING CONVENTIONS #
23 #####
24
25 # -- Naming convention rules (ordered from specific to general) -- #
26
27 # - Global - #
28
29 # "public_class_variables" is the rule name, you can consider it like a variable, it can be named anything.
30
31 # "public_protected_class_variables_symbols" is the Specification name, you can consider it like a variable, it can be named anything.
32 # It saves the type of code key words to look for (Property, Method, Enum, etc...)
33 cpp_naming_rule.public_class_variables.symbols = public_protected_class_variables_symbols
34
35 # "public_protected_class_variables_style" is the style name, you can consider it like a variable, it can be named anything.
36 # It saves what naming modifications you want to the key words's variable name (ex : myVariable -> EXEMPLE_MyVariable)
37 cpp_naming_rule.public_class_variables.style = public_protected_class_variables_style
38
39 # NOTE : If you want you can share same symbols or / and style in multiple rules.
40
41 # "suggestion" represents an enum value (check out "Severity levels" documentation above to see all enum values)
42 # The severity is set on "suggestion" by default, so we don't need to put it each time.
43 cpp_naming_rule.public_class_variables.severity = suggestion
44
45 cpp_naming_rule.private_class_variables.symbols = private_class_variable_symbols
46 cpp_naming_rule.private_class_variables.style = private_class_variable_style
47 cpp_naming_rule.private_class_variables.severity = suggestion
48
49 cpp_naming_rule.method_parameters.symbols = method_parameters_symbols
50 cpp_naming_rule.method_parameters.style = method_parameter_style
51 cpp_naming_rule.method_parameters.severity = suggestion
52
53 cpp_naming_rule.local_variables.symbols = local_variables_symbols
54 cpp_naming_rule.local_variables.style = local_variable_style
55 cpp_naming_rule.method_parameters.severity = suggestion
56
57 # - Unreal Engine - #
58
59 cpp_naming_rule.ue_aactor_class.symbols = ue_aactor_class_symbols
60 cpp_naming_rule.ue_aactor_class.style = ue_aactor_class_style
61
62 cpp_naming_rule.ue_swidget_class.symbols = ue_swidget_class_symbols
63 cpp_naming_rule.ue_swidget_class.style = ue_swidget_class_style
```

### Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Créer les dernières class (non implémentés)
- Terminer l'édition des conventions de nommage d'Unreal et de Visual Studio
- Commit et avancer

## 4. Semaine :

### 1. Lundi 13/01/2025 :

#### Matin :

- Cours de C++ Unreal

#### Après-midi :

- Assistance d'un B1 + B3 x2
- Abandon du système d'édition des conventions de nommage d'Unreal et de Visual Studio, ça prend beaucoup trop de temps pour pas grand-chose.
- Changement de version d'Unreal de 5.5.1 → 5.4.4 afin d'avoir le plugin Visual Studio Integration Tool (car on va pas se mentir, c'est infâme de travailler sur Unreal actuellement, alors si je peux améliorer mes conditions de travail, je suis pas contre). Évidemment ça a créer 1,4 dizaines de bugs différents.

Mais c'est une belle journée dehors.

Les oiseaux chantent, les fleurs s'épanouissent...

durant ce genre de journée, les bugs comme ça...

devraient brûler en enfer.

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

- Fix : Tous mes fichiers créés dans le dossier Content ne sont pas affichés dans le moteur, de plus ils ne sont pas utilisables, MAIS ils sont toujours dans les fichiers du jeu, donc ils ne sont pas perdus.



## **2. Mardi 14/01/2025 :**

### **Matin :**

- Cours Tools

### **Après-midi :**

- Cours Tools

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

- Fix : Tous mes fichiers créés dans le dossier Content ne sont pas affichés dans le moteur, de plus ils ne sont pas utilisables, MAIS ils sont toujours dans les fichiers du jeu, donc ils ne sont pas perdus.

### **3. Mercredi 15/01/2025 :**

#### **Matin :**

- 10h30 - Découverte de la raison pour laquelle les fichiers ne sont pas affichées :

Pour la faire courte, le fait de downgrade la version d'Unreal du projet ne modifie pas les fichiers, mais dit juste à Unreal de lancer le moteur de x version d'Unreal.

Ce qui a comme conséquence de faire que tous les fichiers d'une version supérieure à la version du moteur ne sont plus utilisables.

Je vais donc soit devoir abandonner l'idée de passer en 5.4.4, et donc de ne pas avoir le plugin Visual Studio Integration Tool, mais devoir refaire tous les Assets que j'ai faits. Soit rester en 5.51 et avancer sur le projet.

10h45 - Personnellement je n'ai pas vu l'impact du plugin quand je l'avais donc je vais rester en 5.51.

- Commencement du système de communication + déplacement du personnage contrôlé par le joueur.

#### **Après-midi :**

- Mise en place du système de communication entre input et character

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

-

## **4. Jeudi 16/01/2025 :**

### **Matin :**

- Décalage en surprise du cours de Game design à cet après-midi
- Mise en place du système de mouvement basique (avant, arrière, droite, gauche)
- Suppression du fichier .editorconfig d'Unreal Engine (utilisation du miens à la place)
- Re-construction de l'arène dû à un problème de collision avec le mesh donné par Unreal (l'intérieur du cylindre est considérée comme une collision)
- Début de l'amélioration du système de mouvement (afin de pouvoir target un enemy)

### **Après-midi :**

- Cours de Game Design (commencement en retard, 14h10 au lieu de 13h30)
- L'heure de temps « libre » 16h30 - 17h30 a été annihilé

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

- Finir complètement le système de mouvement + le mettre sur les autres personnages

## **5. Vendredi 17/01/2025 :**

### **Matin :**

- Réparation du contrôleur d'input du joueur : IMC\_Default
- Poursuite de la création du système de Verrouillage d'ennemi
- Ajout de l'input TargetEnemy (touche Shift, et Shoulder Left)
- Mise en place de sécurité anti-crash lors de l'oubli de l'ajout de statistiques de personnage

### **Après-midi :**

- Création d'une nouvelle classe : GameCharacterManager, elle s'occupera de créer les GameCharacter ainsi que de sauvegarder et de transmettre leur pointeur.
- Intervention d'une association étudiante Choquez-nous

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

- Finir le système de spawn de Character
- Implémenter le système de TargetEnemy

## 5. Semaine :

### 1. Lundi 20/01/2025 :

#### Matin :

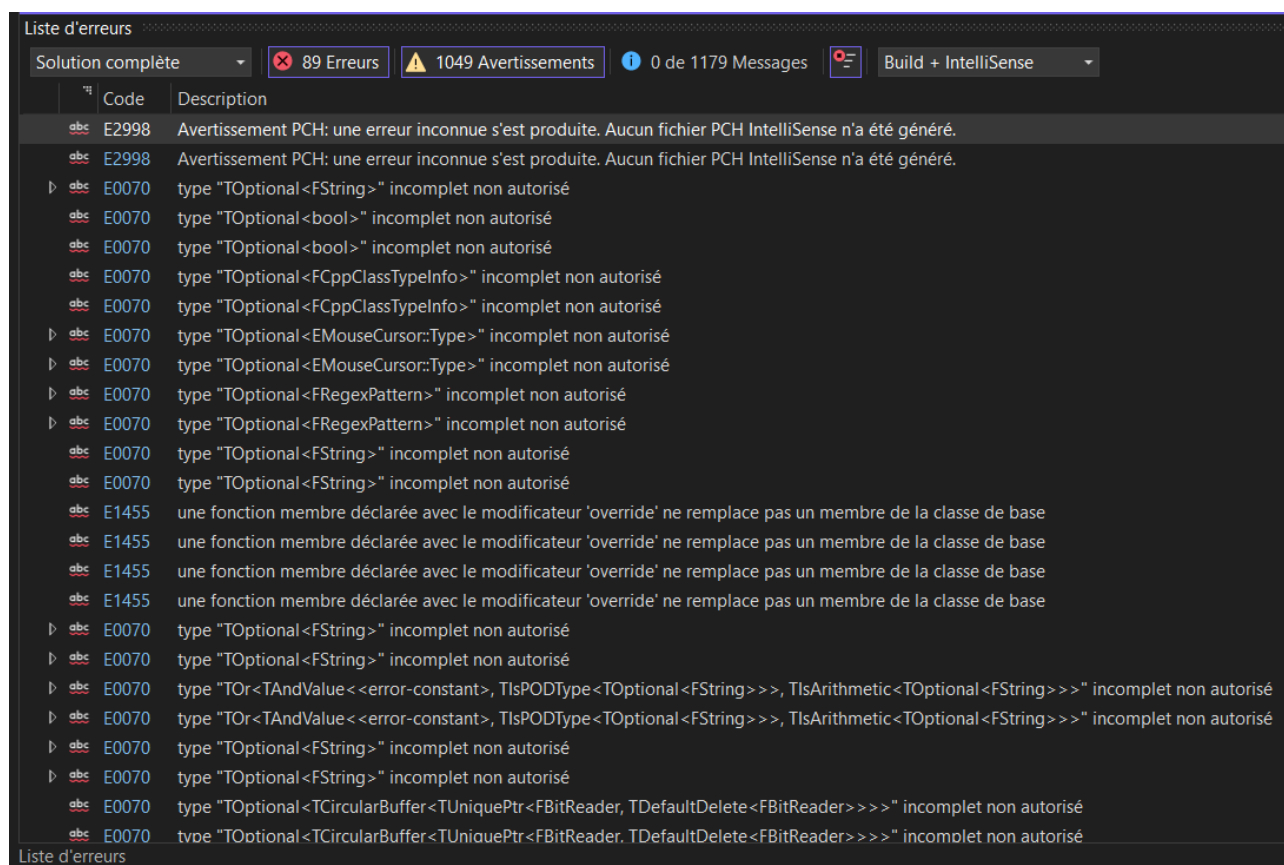
- Contrôle Unreal engine c++ , cours Unreal c++ sur les collisions

#### Après-midi :

- Debugging + fixing de la fonction 'InstantiateGameCharacter' et de la class 'AgameCharacterManager' afin de faire spawn de nouveau character

Note : Ça a prit un temps DE GROS MALADE pour régler ce bug dû à plusieurs facteurs :

- L'impossibilité d'utiliser des points d'arrêt (dû visiblement au moteur Unreal) (pour rappel, c'est là depuis le début du projet)



- Les crashes d'Unreal, dû à l'utilisation dans mon code d'un 'nullptr'. Les crashes font comme une sorte de mega rollback, il faut donc perdre 2 bonnes minutes à tout reset correctement

- Un temps de compilation monstrueux, à cause des crash (et même en général) Unreal met entre 15 secondes si tu es chanceux, à 30-35 secondes en moyenne, et 3 minutes à compiler (arrive à chaque fois que tu relances le projet dû à un crash)

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

- Faire que le script de Pinocchio soit commun à tous les personnages
- Faire que la class GameCharacter soit Abstract, afin qu'il ne soit pas affiché lors du choix de la class dans le dictionnaire
- Faire que seuls les blueprints soient affichés dans le choix des class du dictionnaire

## **2. Mardi 21/01/2025 :**

### **Matin :**

- Annulation du cours d'Unreal c++
- Tous les objectifs prévu hier ont été accompli

### **Après-midi :**

- Passage du TOEIC

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

-

### **3. Mercredi 22/01/2025 :**

#### **Matin :**

- Cours d'Anglais

#### **Après-midi :**

- 1h de perdu, pas à cause d'Unreal cette fois ci, j'ai fait une mise à jour Windows cette dernière était visiblement pleine de chose.
- Ajout de la possibilité de définir le chemin (le parent) du personnage créer dans le script de création de personnage (`AGameCharacterManager`)
- Création d'une nouvelle class LevelManager (pour l'instant non-implémenter)
- Création d'une nouvelle class InLevelGameMode afin de faire que le personnage du joueur utilise le système de spawn de personnage
- Ajout de 4 nouveaux paramètres facultatifs (`p_position`, `p_rotation`, `p_isNewPlayerCharacter`, `p_playerController`) dans le méthode de spawn de personnage

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

- Implémenter le système de TargetEnemy (étant donné que maintenant tous les personnages utilisent le bon système)



## **4. Jeudi 23/01/2025 :**

### **Matin :**

- Cours de Programmation Unity Tools

### **Après-midi :**

- Ajustation / correction de la rotation des personnages (dans les Class Blueprint, et dans la méthode d'Instantiation de personnage)
- Avancement de la mise en place du système de Targeting de personnage (écriture du code de la méthode `GetClosestEnemyGameCharacter`)

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

- Tester le code faire hier (peut être qu'il fonctionne)
- Du coup finir le code pour le Targeting

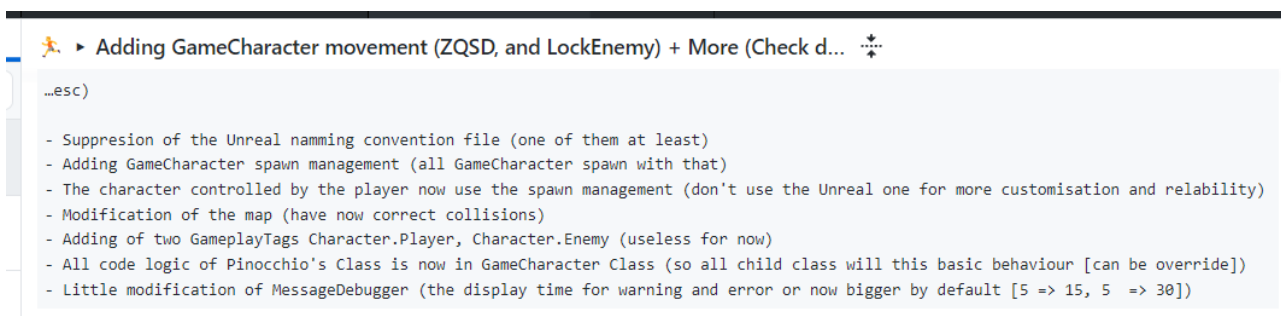
## 5. Vendredi 24/01/2025 :

### Matin :

- Mise en place complète du système de LockEnemy, et même amélioration de ce dernier

### Après-midi :

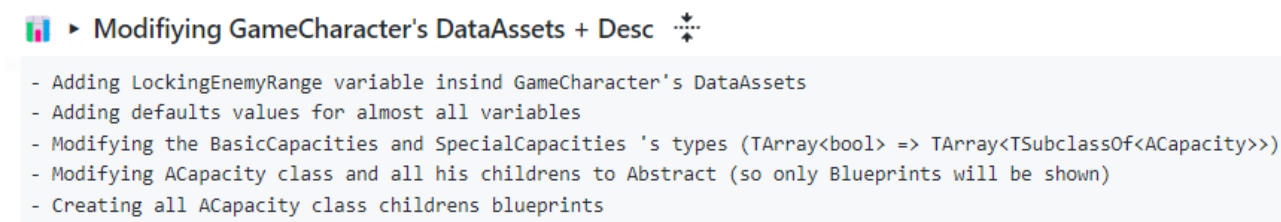
- Tentative de portage d'assistance à un B2 sur un bug d'Unreal Engine
- Commit de toutes les modifications fait durant ces 9 derniers jours (comprenant Week-end)



```
...esc)

- Suppression of the Unreal naming convention file (one of them at least)
- Adding GameCharacter spawn management (all GameCharacter spawn with that)
- The character controlled by the player now use the spawn management (don't use the Unreal one for more customisation and reliability)
- Modification of the map (have now correct collisions)
- Adding of two GameplayTags Character.Player, Character.Enemy (useless for now)
- All code logic of Pinocchio's Class is now in GameCharacter Class (so all child class will this basic behaviour [can be override])
- Little modification of MessageDebugger (the display time for warning and error or now bigger by default [5 => 15, 5 => 30])
```

- Commit des modifications faites après le précédent commit



```
...esc)

- Adding LockingEnemyRange variable insind GameCharacter's DataAssets
- Adding defaults values for almost all variables
- Modifying the BasicCapacities and SpecialCapacities 's types (TArray<bool> => TArray<TSubclassOf<ACapacity>>)
- Modifying ACapacity class and all his childrens to Abstract (so only Blueprints will be shown)
- Creating all ACapacity class childrens blueprints
```

- Création de la Build du jeu

### Objectifs pour le jour de travail suivant :

- Envoyer tous les fichiers (GameFiles, Documents, et Build si possible) sur GitHub
- Envoyer tous les fichiers (Lien GitHub, Documents, Build) dans le SharePoint de La Horde


## 6. Samedi 25/01/2025 :


### Matin :

- Envoie de tous les fichiers (GameFiles, Documents, et Build si possible) sur GitHub

 ► Creating game Build (Windows) + Desc ⇅

```
- The build is not in this commit because GitHub don't want us to push more then 100Mo of data  
- Some modifications to the game's code, to be able to build
```

 ► 1. Re-adding progressively Build generated files by Unreal ⇅

 ► 2. Re-adding progressively Build generated files by Unreal ⇅

- Envoie de tous les fichiers (Lien GitHub, Documents, Build) dans le SharePoint de La Horde

### Après-midi :

- FIN DE PROJET

### Objectifs pour le jour de travail suivant :

- FIN DE PROJET