

Bilans des itérations - Simon

Bilan de l'itération 2 de Simon Baehler

tache	difficulté	temps
Application graphique <ul style="list-style-type: none"> Développement du launcher, fenêtre qui sera lancé en 1^{er} lors du lancement du programme. Développement des actions derrière les boutons du launcher (simple, uniquement l'ouverture d'une seconde fenêtre) 	Non connaissance de Swing	3h
Développement « In Game » <ul style="list-style-type: none"> Prise de connaissance de Slick2D Déplacement du personnage Création de Maps Implémentation de Maps dans le jeu Collision (problème non corrigé) Music et son Implémentation des HUD Implémentation de l'écran de défaite -> le joueur ne peut plus bouger Graphique <ul style="list-style-type: none"> Design d'un HUD Ecran de victoire/défaite 	Installation du plugin scabreuse, une mauvaise version (version 3.0 causant des erreurs) Découverte d'une librairie, malgré une bonne documentation la librairie est quelque chose de nouveau, il y a donc une grande partie de découverte (pas une difficulté en soit mais une barrière temporelle)	8h
Base de données <ul style="list-style-type: none"> Réalisation de la base de données 		2h
Documentation <ul style="list-style-type: none"> Réalisation du rapport intermédiaire 	Que mettre dedans	2h

Problème restant : les collisions ne s'effectuent pas au bon moment (une tuile de retard).

Bilan de l'itération 3 de Simon Baehler

Développement « In Game » <ul style="list-style-type: none"> Correction des collisions avec le terrain et implémentation de collision avec le bord de la map Tire Ajout d'un second tank non-joueur Collision avec le tank non-joueur et le joueur 	Non connaissance de Slick2d Beaucoup de recherche sur comment implémenter les tire.	2h30 2h 30mn 30mn
--	--	--------------------------------

Bilan : Beaucoup de perte de temps suite à des tutos ne donnant pas le résultat escompté, beaucoup de « try and fail », au final beaucoup de temps de développement pour un résultat carrément null.

Problème restant : après une collision il faut appuyer 2x sur la touche opposé pour pouvoir repartir.

Bilan de l'itération 4 de Simon Baehler

Développement « in Game » <ul style="list-style-type: none"> • Correction de la collision tank non-joueur et joueur, les collisions sont désormais plus précises. • Finalisation du tire simple, désormais fini et fonctionnel. • Génération de bonus sur la map • Récupération du bonus si on passe dessus • Utilisation des Bonus via les touches Q W E R T 		1h 1h30 2h 2h 2h30
--	--	--

Développement In Game <ul style="list-style-type: none"> • Affichage de l'écran « défait » si nous avons 0 pv et affichage de l'écran victoire si tous les ennemis sont morts • Ajout de la barre de PV de joueur ennemie sur la gauche 		1h30 2h
Graphique <ul style="list-style-type: none"> • Ecran de sélection du tank (Photoshop uniquement) • Bar de PV 		2h 30mn

Développement In Game <ul style="list-style-type: none"> • Implémentation de l'attaque par missile, une zone de 64x64 est attaquée devant le joueur 		2h
Graphique <ul style="list-style-type: none"> • Modification du sprite d'explosion 		1h

Développement In Game <ul style="list-style-type: none"> • Correction du bug qui one shot les ennemies par l'attaque par missile • Implémentation de l'attaque laser 		30mn 1h
--	--	----------------