Bilans des itérations - Simon

# Bilan de l’itération 2 de Simon Baehler

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| tache | difficulté | temps |
| Application graphique   * Développement du launcher, fenêtre qui sera lancé en 1er 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 »   * 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   * 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   * Réalisation de la base de données |  | 2h |
| Documentation   * 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 »   * 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 nul.

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 »   * 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   * 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   * Ecran de sélection du tank (Photoshop uniquement) * Bar de PV |  | 2h  30mn |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Développement In Game   * Implémentation du l’attaque par missile, une zone de 64x64 est attaquée devant le joueur |  | 2h |
| Graphique   * Modification du sprite d’explosion |  | 1h |

# Bilan de l’itération 5 de Simon Baehler

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Développement In Game   * Correction du bug qui one shot les ennemis par l’attaque par missile * Implémentation de l’attaque laser |  | 30mn  1h |
| Code   * Refactoring du code |  | 3h |

# Bilan de l’itération 6 de Simon Baehler

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Developpement In Game   * Suite de l’implementation du laser, il fonctionne mais one shot les joueurs * Il est désormais possible de tier tout en se déplaçant |  | 2h  1h |
| Code   * Refactoring du code |  | 30mn |