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

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

# Bilan de l’itération 7 de Simon Baehler

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Développement In Game   * Developement de « la mort » * Collision | Les collisions ne sont toujours pas fonctionnelles, il arrive quand nous percutons un mur, il nous est impossible de partir sur la gauche ou la droite, la seul issue possible et d’aller en arrière | 30mn  3h |
| Code   * Refactoring du code |  | 30mn |
| Doc   * Suite de la documentation |  |  |