

Tower Defense

Axel Bône Tellier
Armand Mahias

L'objectif est de faire un tower defense, en solo. Par la suite on pourra l'améliorer avec par exemple un chemin dynamique ou encore des tours et des monstres spéciaux.

Fonctionnalités

Principe de base du jeu :

- Placer une tour ✓
- Monstre qui se déplacent sur un chemin défini ✓
- Tour qui tire sur un monstre ✓

Rendre le jeu jouable (faire une vraie partie)

- Pour la fin de partie : Système de vagues / manches et un système de vie ✓
- Economie du jeu (Achat/Vente des tours, monstres qui rapporte de l'or) ✓
- Menu du jeu (Changement de la carte, niveaux de difficulté) ✓

Bonus

- Différents types de tours ✓
 - Rapidité d'attaque ✓
 - Portée d'attaque ✓
 - Attaque de zone (une ou plusieurs cibles)
 - Aérien ou pas ✓
- Différents types de monstres ✓
 - Vie des monstres ✓
 - Vitesse des monstres ✓
 - Volant ou terrestre ✓
- Amélioration des tours
 - Amélioration des statistiques ✓
 - Amélioration visuels ✓
 - Pouvoir spéciaux
- Augmenter la vitesse de la partie
- Cases pouvoirs sur la carte (prépositionné)
 - Ralentisseur
 - Soins des monstres
- Chemin dynamique ✗

Feuille de route

Compte rendu 13/11/2024

Axel :

- Création de la carte de jeu

Armand :

- Création du document de compte rendu
- Création de la structure de base (via Miro) (Voir Annexe 1)
- Lecture documentation Flame

Compte rendu 14/11/2024

Global :

- Mise en commun sur la structure de base

Axel :

- Finition de la carte de jeu

Armand :

- Création de la gestion des ennemies

Compte rendu 18 & 19/11/2024

Armand :

- Finition de l'apparition des ennemies
 - Problème : Les ennemies ne passent pas par le bon chemin
 - Résolution : Extraction du path (Ordre d'ajout des cases dans le path)

Axel :

- Création du menu latéral en jeu
 - Problème : Le menu ne s'affiche pas correctement pour le moment
- Détection de sélection de tuile

Compte rendu 29/11/2024

Armand :

- Gestion responsive de la taille des ennemies et de leur barre de points de vie
- Gestion de la vie et de la destruction de la base

Axel :

- Apparition du menu
- Ajout et suppression d'une tour

Global :

- Rendre plus logique l'ajout de la tour
- Creation TowerManager

Compte rendu 02/12/2024

Mise en commun des codes

⇒ Problème sur la sélection d'une tuile

⇒ Piste : Quand la souris est utilisée, la detection ne se fait pas forcément. Alors qu'au TrackPad, si.

⇒ Problème sur l'affichage de la portée

Ces 2 problèmes ne sont pas présents sur le PC d'Axel alors que les codes sont les mêmes.

Compte rendu 05/12/2024

Armand :

- Gestion des projectiles (affichage et déplacement des projectiles + dégâts au enemy)

Axel :

- Recherche sur le bug du OnTapDown qui ne fonctionne pas bien avec le clique de la souris.(bug pas réglé)
- Mise à jour dynamique du menu avec les bonne infos de la tuile / tower + upgrade downGrade d'une tower

A faire :

- Ajuster projectile pour qu'il touche vraiment le enemy
- component texte stateFull pour afficher point de vie et money

Compte rendu 09/12/2024

Armand :

- Correction du bug de sélection d'une tour et par conséquent de l'affichage de la portée

Compte rendu 10/12/2024

Armand :

- Création système de vague
- Création d'ennemies différents

Compte rendu 11/12/2024

Axel :

- Création de l'upgrade ou downgrade d'une Tour (Mise en commun)

A faire : Changer "valueListenable" dans menu.dart ligne 31

Plan pour le futur :

- Gestion de l'économie (prix tour, monstre donne de l'argent)
- Affichage des overlays (Argents, Point de vie base...)
- Amélioration de la gestion des vagues (incrémenter)
- Vrai fin de partie

Compte rendu 06/01/2025

Axel :

- Affichage de baseHP dans le menu
- suppression d'une tower

Armand :

- MAJ visuelle
- amélioration des towers

Compte rendu 07/01/2025

Axel :

- Affichage dynamique du menu quand la vie de la base change et quand une tour est ajouté / supprimé

Armand :

- Début de l'ajout du système de money

A faire :

- finir la money
- ajout pop up fin de partie (plus de vie)
- Affichage stats de la tour dans le menu

Compte rendu 08/01/2025

Axel :

- Pop up fin de partie

Armand :

- Finition Money
- Lancement de plusieurs vagues différentes

A faire :

- Affichage money
- Stat de tour

Compte rendu 09/01/2025

Axel :

- pop up fin de partie
- reset de la game
- nouvelle page d'accueil

Armand :

- Affichage de la money dynamique

A faire :

- UX menu
- plusieurs carte
- système de zoom / caméra (recherche M.Iksal)
- ajouter UX et nouvel élément sur page d'accueil (paramètre + choix map + choix difficulté ?)
- si précédent fait rajouter nouvelle tour

Compte rendu 13/01/2025

Axel :

- page de sélection d'une carte

Armand :

- Affichage de la money dynamique

A faire :

- UX menu
- système de zoom / caméra (recherche M.Iksal)
- ajouter UX et nouvel élément sur page d'accueil (paramètre + choix map + choix difficulté ?)
- si précédent fait rajouter nouvelle tour

Compte rendu 14/01/2025

Axel :

- debug tour qui ne tire pas

Armand :

- Affichage de la money dynamique
- debug tour qui ne tire pas

A faire :

- Stat de la tour
- Visuel du menu
- Nouvelle tour
- système de zoom / caméra (recherche M.Iksal)

Compte rendu 20/01/2025 matin

Axel :

- Affichage stas tour dans menu
- affichage dynamique de la range d'une tour select

Armand :

- Ajout tour sniper
- modif gestion de vague d'ennemi
- modification / amélioration des tours

A faire :

- Visuel du menu
- système de zoom / caméra (recherche M.lksal) ON FAIT PAS
- si pas d'upgrade, pas afficher button, si pas la thune, changer style (gris) button

Compte rendu 20/01/2025 soir

Axel :

- si pas d'upgrade, pas afficher button, si pas l'argent, changer style (gris) button
- Visuel du menu j'ai les svg mais reste a le ajouter et revoir el menu un peu

Armand :

- Ajout vague
- Ajout enemy

A faire :

- Visuel du menu
- Affichage vague dans le menu

Compte rendu 21/01/2025

Axel :

- Ajout système de niveau
- Design page Accueil
- modif façon de gérer les waves
- Affichage vague dans le menu
- visuelle menu

Armand :

- Nouveaux ennemies volants
- Waves gérer en fonction du niveau/ de la carte

Annexe



Annexe 1 : Création de la structure (last update : 13/11)