

Pico 8

Aurélie - Gulshan - Clément - Laurie

Semaine 1	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi
9h30 - 12h30	Documentations	Création du projet / Read Me - Github / Liste des tâches / Documentations	Master-class	Page d'entrée / page de fin/ Son / Objets annexes/ Histoire affichée
Repas				
14h - 17h	Installation / Réalisation des sprites	Map aboutie/ Flags	Interaction avec les objets/ Icons/ Camera	Mutualisation

Semaine 2	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi
9h30 - 12h30	Affichage des message par boites de dialogue/ Réglage Caméra	Réglage des bugs / Caméra / page de win	Master-class	Publication / Github / Générer la documentation
Repas				
14h - 17h	Affichage des message par boites de dialogue/ Réglage Caméra	Animations sprites / notion time amélioration de l'aspect visuel	Derniers débugues / release /	Mutualisation

► Liste des tâches (demandées dans l'énoncé):

- ▶ ~~Rédiger un code avec les fonctions principales (`_init()`, `_update()`, et `_draw()`)~~
- ▶ ~~Créer les sprites personnages et objets~~
- ▶ ~~Créer les sprites pour la map~~
- ▶ ~~Créer une map et l'afficher dans le run~~
- ▶ ~~Faire apparaître les sprites perso/objets sur la map (aux coordonnées voulues)~~
- ▶ ~~Déplacer le sprite perso avec les touches du clavier~~
- ▶ ~~Le personnage ne doit pas sortir de la map (flags)~~
- ▶ ~~La caméra doit suivre le personnage~~
- ▶ ~~Créer des sons (bruitages/musique)~~

► Liste des tâches (induites par notre projet) :

- Les sprites enfants doivent se déplacer aléatoirement à une certaine vitesse
- Les sprites dragons et T-rex doivent se transformer en sprites bouteille et chocolat
- Le perso doit posséder une jauge d'énergie qui se vide dans une time line
- La jauge d'énergie doit se remplir de tant de % si vin ou chocolat récupéré
- Créer un zone où placer les enfants, lorsqu'ils y sont tous, le jeu prend fin, c'est gagné
- Lorsque la jauge d'énergie est vide, le jeu prend fin, c'est perdu.
- Choisir où et comment apparaissent les extraits de texte
- Choisir le texte et trouver comment le faire apparaître
- Afficher le texte complet dans la page de fin après avoir gagné
- Faire un map d'ouverture de jeu avec bouton démarrer
- Créeer une pop up « vous avez récupéré un extrait, trouvez les autres pour lire l'histoire »

► Liste des tâches (demandées dans l'énoncé):

- ~~Implémenter des déplacements avancés~~
- ~~Créer des objets qui peuvent être collectés, dont le nombre peut être affiché sur l'interface utilisateur, et qui ajoute du gameplay~~
- ~~Animer votre personnage sur plusieurs frames~~
- ~~Animer des éléments de la carte et, pour les plateformes, ajouter de la parallaxe~~
- ~~Déclencher des événements à certains moments du jeu: changement de musique, déplacements de personnages non joueurs...~~
- ~~Créer et afficher joliment des dialogues,~~
- ~~Ajouter un écran titre~~

► Objectifs pédagogiques :

- Gestion de la boucle de jeu
- Affichage de sprites
- Gestion des inputs clavier
- Collisions 2D
- Camera 2D
- Gestion des ressources graphiques et sonores
- Physique 2D
- User interface et HUD
- Animation 2D
- Gestion des événements
- Affichage et mise en forme de textes