

Liste TODO

Priorité : élevée

Game, 249 et 253 // TODO : pour l'instant on break simplement mais après il faudra ptetre rediriger pour que ça lance une partie on verra Pas sûr de si ça a été fait ou pas, mais si c'est pas le cas c'est important

Menu, 722, 818 et 915 // TODO : méthode permettant d'atteindre le menu principale Pas fait de ce que je vois

Menu 904 // TODO : méthode permettant d'atteindre les slot de sauvegarde de la partie en mode charger une partie (il doit être possible de revenir en arrière vers ce menu) Si pas fait, c'est utile

Priorité : moyenne

Enemy, 170 // TODO : ptetre enlever ça c'est pour le debug ça change la couleur des ennemis en premières lignes, ça donne un effet visuel donc à voir si on garde ou pas.

Entity, 177 // TODO : vérifier les positions de lancement : ptetre voir pour les trouver par rapport aux tailles de shape Je n'ai pas vu de problème lié à ça dans mes tests, ça doit donc être bon mais à vérifier

Entity 181 et 202 // TODO : ptetre faire un son différent pour les ennemis Je ne sais pas si ça été fait, moi je ne trouve pas ça forcément obligatoire, c'est un détail (oui tu as mis 2 fois le même TODO)

Fleet, 54 // TODO : c'est un test pour calibrer les missile du boss Les attaque des boss me semblent normal, j'en déduis que ce test à du réussir

Fleet, 66 // TODO : utiliser un chiffre prédéfini quelquepart car il represente la distance entre deux stage de BOSS je suppose que ça veut dire : le mettre dans une variable

Game, 230 // TODO : ne pas oublié de récupéré le score dans le fichier adéquats si nécessaire normalement c'est bon mais à vérifier Tout est dit '-'

Menu, 100 et 379 // TODO : ptetre mettre un try catch au cas ou les fichier existe pas, (il y a des méthode pour vérifier si un fichier existe et pour les créer au cas ou) Enfin je tombe sur un truc qui a pas été fait !

Menu 126 // TODO : C'EST MOCHE, switch à mettre Oui c'est vraiment moche

Menu 221 à 236 // TODO Je crois qu'ils ont tous été fait mais pas sûr

Menu, 337 et 343 // TODO : utiliser une méthode pour écrire correctement les réglages (car là pour l'instant on override tout le fichier pour mettre juste le réglage concernant le son) C'est a pas l'air d'être fait

Menu, 557 // TODO : voir pour mettre des upgrades aléatoire ptetre j'aime bien le choix, mais à voir

Menu, 570 et 659 // TODO : faire une méthode pour ça !!! et regarder dans les autres méthodes car c'est pareil !!!! Bah à faire

Menu, 926 // TODO : pour l'instant on break simplement le while (pour sortir du menu) mais après il faudra peut-être rediriger ailleurs À voir si on le fait vraiment ou pas

Menu, 949 et 989 // TODO : mettre en constante les valeurs du display Pas fait

Missile, 123 // TODO : modifier en List de vaisseau ou bien d'invalider ou de boss à attaquer (genre une liste d'entity) À modifier si pas fait du coup

Missile, 147 et 209 // TODO : afficher une explosion Quoi ?

Program, 59 // TODO : peut-être afficher le scoreboard Peut-être

Priorité : faible

Ally, 48 // TODO implémenter ça dans Ally je pense ! Bah il est déjà dans Ally, TODO à supprimer

Enemy, 49 // TODO : initialiser à false ! mais d'abord faire une méthode qui met automatiquement le premier space invader en frontlane ! La variable est déjà initialisée à fausse, donc je suppose que ça a déjà été fait

Enemy 162 // TODO : peut-être enlever le virtual car avec le GetHor...() on obtient la bonne position Tu l'as déjà fait '-', mais tu as pas supprimé le TODO

Entity, 32 // TODO : ajouter les points de vie dans la méthode qui dit si le truc touché est mort la méthode takeDamage le fait donc j'en déduis que ce TODO a été fait mais pas supprimé

Fleet, 203 // TODO : éventuellement trouver un moyen pour que l'on ne fasse que la première ligne mais pas grave (optimisation) Si tu veux faire de l'opti

Menu, 79 // TODO : faire aussi les coordonnées des autres HUD en const Pour moi il y a déjà les constantes partout

Shape, 27 // TODO : faire une class hitbox contenant un tableau de boolean Cette classe existe

Priorité : Aucune idée

Ally, 86 // TODO faudra aussi ajouter la puissance des missiles etc etc... Je ne connais pas l'importance de cette modification

Entity, 114 // TODO : il y a un truc bizarre dans cette méthode voir à quoi elle sert vraiment et la nommer en conséquence ! Je n'ai pas compris non plus à quoi servait cette méthode

Fleet, 80 // TODO : voir si j'ai pas oublié un truc ici, spoiler : sûrement oui, comparer avec InnitInvaders juste en dessous !! Si tu sais pas ce que tu as oublié je risque de pas le savoir non plus '-'

Game, 94 // TODO trouver un moyen de faire un delegate peut-être ? Une quoi ? '-'

Game, 281 //TODO : faire deux saves de vie, tot et actuelle Euh.. j'ai pas compris en français ce que ça voulait dire