



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