

**Compte rendu des actions
de 25/09/2023 à 19/01/2024**

Action:

Date	Actions
25/09/2023	<ul style="list-style-type: none">- Constitution du groupe- Mise en place du dossier de conception avec l'équipe sur Google Docs- Installation de Unity 2022.3.4f1
09/10/2023	<ul style="list-style-type: none">- Visionnage du tutoriel fourni sur le Discord- Essai du tutoriel sur un projet d'essai- Création du GitHub pour le projet
23/10/2023	<ul style="list-style-type: none">- Recherche d'algorithme pour générer un labyrinthe et mise en place avec le reste de l'équipe- Correction apportée sur le bloc permettant de générer le labyrinthe qui rendait le labyrinthe déformé- Recherche de texture pour le sol et les murs et modifier de ces images depuis Gimp
13/11/2023	<ul style="list-style-type: none">- Recherche d'image pour les boutons de l'interface du menu et édition de ces images sur Gimp- Recherche et montage audio de sons pour le jeu comme le son de fond ou de bouton- Création animation des flammes des torches
27/11/2023	<ul style="list-style-type: none">- Recherche et montage audio de son pour le déplacement du joueur- Contribution à l'ajout de texture sur les torches et implémentation de l'animation des flammes
11/12/2023	<ul style="list-style-type: none">- Recherche de son de marteau et de collecte d'item et ajout d'image pour le jeu
08/01/2024	<ul style="list-style-type: none">- Gestion d'une partie de la destruction des murs au marteau- Modification du son de fond du jeu, il a été raccourci et boucler pour diminuer les ralentissements du jeu
11/01/2024	<ul style="list-style-type: none">- Recherche de son pour les cailloux , ajout des images de caillou de planche- Contribution au réglage de bugs sur le rebouchage de trou avec les planches