

**Tableau de bord individuel projet de développement d'applications 3D et VR**  
William NOEL

Date	Tâche
25 Septembre 2023	Constitution du groupe
	Mise en place du dossier de conception
	Installation de Unity sur la machine
9 Octobre 2023	Début de la conception du projet
	Lecture et suivi du tutoriel Unity du cours
23 Octobre 2023	Réflexions sur l'algorithme de création du labyrinthe
13 Novembre 2023	Ajout du son des torches à proximité du joueur
	Ajout de la musique de jeu constante
	Gestion des actions des boutons du menu
	Placement du joueur
17 Novembre 2023	Création de la vue FPS du joueur
27 Novembre 2023	Gestion du mouvement de la caméra
	Gestion des déplacements du joueur
	Ajout du mouvement de tête lors de déplacement
	Ajout du son de marche lors de déplacement
	Amélioration de la génération des clés (une seule clé par bloc)
11 Décembre 2023	Affichage d'un inventaire dans le jeu
	Gestion du changement d'objet dans l'inventaire
	Gestion du sprint et de l'accroupis
	Gestion de l'ajout du marteau dans l'inventaire
8 Janvier 2024	Gestion de l'utilisation du marteau
	Gestion de la destruction d'un mur avec le marteau
11 Janvier 2024	Amélioration des murs cassés pour améliorer les performances du jeu
	Ajout des cailloux et des planches dans l'inventaire
	Gestion utilisation des cailloux
	Gestion utilisation des planches
	Amélioration de la gestion de cassage des murs
	Ajout des sons des cailloux, planches et marteau

18 Janvier 2024	Ajout de pancartes derrière les objectifs
	Ajout d'un slider pour sélectionner le nombre de cailloux + gestion de son action
	Correction de la position des cailloux lors du placement
	Changement de l'image des planches dans l'inventaire