

DIDIER Thomas
MUNAR Marie-Nina
FOURNIS Alexis
ALLAIN Yannis

COMPTE RENDU DU 29/04

Voici le compte rendu de notre projet de Metroidvania, qui va parler de l'avancement du projet ainsi que de l'objectif de la séance actuelle.

Depuis la dernière fois, de nouvelles fonctionnalités ont été ajoutées :

- Nous avons créés de nouvelles salles avec de nouveaux backgrounds.
- Les entités sont implémentées et ont une hitboxs et un comportement.
- Implémentation de backgrounds animés.
- Un menu de jeu a été ajouté.
- Implémentation d'un inventaire d'objet lorsque nous ramassons un objet et quand nous appuyons sur une touche.
- Les portes bloquent le joueur si il n'a pas la clé correspondante et le laisse passer lorsqu'il l'a dans son inventaire.
- Le personnage a désormais des points de vie lorsqu'il n'a plus de coeurs un écran game over apparaît et renvoi au menu du jeu, et le jeu reprend depuis le début.
- Les ennemis laisse tomber des coeurs aléatoirement lorsqu'ils meurent, ce qui redonne de la vie au joueur.

Objectifs de la séance : faire le dessin du menu, finir les background, implémenter le son, finir de gérer les hitboxs, finir de créer toutes les salles.