

DIDIER Thomas
MUNAR Marie-Nina
FOURNIS Alexis
ALLAIN Yannis

COMPTE RENDU DU 08/04

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, beaucoup de choses ont été ajoutées :

- la fonction d'affichage de la salle est fonctionnelle, la salle s'affiche correctement avec un arrière plan et des blocs que nous pouvons gérer dans le fichier txt de la salle.
- le personnage a désormais une hitbox, il ne peut pas sortir de la fenêtre de jeu, il peut être sur les blocs. Il peut également sauter et tirer à l'arc.
- les monstres sont désormais affichés dans les salles, ils se déplacent, ont une hitbox et on des points de vie et lorsque nous les touchons grâce à nos flèches, ils disparaissent.
- nous pouvons nous déplacer entre les différentes salles : la gestion des portes est fonctionnelle donc lorsque le personnage arrive à des coordonnées précises, la salle actuel se ferme et une nouvelle salle s'ouvre avec le personnage dedans, au bon endroit.
- la mise à l'échelle des salles et le mode fenêtré ont aussi été améliorés.

Voici donc l'objectif de notre séance : nous allons documenter nos fonctions et faire du nettoyage du git pour mieux nous y retrouver et avoir un espace de travail propre et sain.