# Introduction (Émile)

Nous avons décidé de faire un jeu à la manière d’un jeu de plateforme, où l’objectif est d’esquiver les projectiles d’un boss tout en lui en renvoyant. Le terrain peut être modifié par le joueur, et détruit par les projectiles. Le terrain qui est mis à la disposition du joueur est généré de manière aléatoire et infinie, vers le bas.

TL; DR

* Tuer un boss
* Terrain modifiable
* Génération aléatoire

# Présentation de la vidéo (Anthony et Catherine)

# Apprentissages

## Émile

Apprentissages

* J’ai bien aimé me familiariser avec des options différentes pour la majorité des paramètres de tirs, ils étaient tous très personnalisables, et j’ai bien aimé intégrer toutes ces options au travers du fonctionnement des armes.
* L’utilisation d’un délai aussi simple :
  + Utilisation par événements au lieu de vérifications continuelles, à savoir si un délai est expiré.
* Dans une version antérieure, j’ai trouvé intéressant de calculer le vecteur entre le joueur et les chauves-souris pour établir l’ennemi le plus proche.

Difficultés

* M’adapter à du code de cette envergure n’a pas été facile, très grande utilisation d’objets et d’héritage.

# Conclusion (Émile)

Intérêt

* On avait déjà une base sur laquelle construire et c’était motivant pour toute l’équipe