Gestion du projet avec une méthode agile

Jeudi-vendredi 12-13 septembre :

Objectifs fixés :

Avoir un menu fonctionnel avec un accès aux statistiques du joueur / le personnage, commencer l’inventaire

Objectifs atteints en bout de semaine :

* Menu
* Accès stats et création du personnage
* Inventaire – eu le temps de le finir

Lundi – Mardi 16-17 septembre :

Objectifs fixés :

Avoir un système de marchand et d’inventaire

Objectifs atteints en bout de sprint :

* Marchand
* Inventaire
* Initialisation des méthodes et structures pour le combat
* Travail sur le forgeron en parallèle

Mercredi– Jeudi 18-19 septembre :

Objectifs fixés :

Avoir un système de combat fonctionnel

Reparer les bugs avec l’inventaire

Création d’un mode histoire

Objectifs atteints en bout de sprint :

* Système de combat basique dans l’option entrainement
* Mode Histoire avec plusieurs boss consécutifs à vaincre
* Création d’un inventaire de combat, appelée dans les combats
* Recherche d’ascii art

Vendredi 20 septembre

Dernier jour :

Fix des différents bugs et modification des valeurs pour des combats plus équilibrés , réglages de petit problème de qualité de vie, ajout d’ascii art