

Compte rendu Daily- Asteroids

| | |
|----------------|------------|
| XAVIER Doriann | 20/11/2023 |
|----------------|------------|

Compte rendu Daily – 20/11/23

Aujourd'hui (20/11/23) :

- Personnage : création du personnage, de ses contrôles
- Projectile : pouvoir générer un projectile
- Map : génération aléatoire de la map

Compte rendu Daily – 21/11/23

Hier (20/11/23):

- Personnage : création du personnage, de ses contrôles
- Map : génération aléatoire de la map

Aujourd'hui (Date) :

- Gravité : faire une bonne gravité custom pour le personnage
- Projectile : création d'un projectile

Blocages éventuels :

- [Gravité custom] : trouver les bons nombres pour avoir un beau saut

Compte rendu Daily – 22/11/23

Hier (21/11/23):

- Gravité : faire une bonne gravité custom pour le personnage
- Projectile : création d'un projectile et pouvoir le lancer avec le joystick et shift

Aujourd'hui (22/11/23) :

- Projectile : pouvoir diriger le projectile avec la souris //
- Taille : réduction de la taille du personnage par rapport à la map
- IA : commencement de l'IA

Blocages éventuels :

- Mouse position : récupérer la position de la souris par rapport à la map et pas par rapport à l'écran.

Compte rendu Daily – 23/11/23

Hier (22/11/23):

- Projectile : pouvoir diriger le projectile avec la souris //
- Taille : réduction de la taille du personnage par rapport à la map
- IA : commencement de l'IA

Aujourd'hui (Date) :

- IA : faire lancer un projectile à l'IA

Blocages éventuels :

- Trajectoire projectile

Compte rendu Daily – 25/11/23

Hier (24/11/23):

- Tire de l'IA : L'IA cherche le joueur et lui tire dessus quand elle le trouve

Aujourd'hui (25/11/23) :

- Ranger le code
- Faire une trajectoire pour la balle du joueur
- Déplacement personnage : changement de la vitesse de déplacement et la force de saut.
- Déplacement de l'IA : si l'IA ne trouve pas le personnage, elle se déplace pour essayer de mieux le trouver.
- Random IA : randomiser l'IA

Compte rendu Daily – 27/11/23

Hier (26/11/23):

- Ranger le code
- Faire une trajectoire pour la balle du joueur
- Déplacement personnage : changement de la vitesse de déplacement et la force de saut.

Aujourd'hui (27/11/23) :

- Recherche du joueur par l'IA : optimiser la recherche //

- Déplacement de l'IA : si l'IA ne trouve pas le personnage, elle se déplace pour essayer de mieux le trouver. //
- Random IA : randomiser l'IA //
- Faire le vent //

Compte rendu Daily – 28/11/23

Hier (27/11/23):

- Recherche du joueur par l'IA : optimiser la recherche
- Déplacement de l'IA : si l'IA ne trouve pas le personnage, elle se déplace pour essayer de mieux le trouver.
- Random IA : randomiser l'IA
- Faire le vent
- Système de victoire et défaite

Aujourd'hui (28/11/23) :

- Contrôles : Améliorer les contrôles du personnages //
- IA : Faire en sorte que quand l'IA se fait toucher, elle se déplace //

Compte rendu Daily – 30/11/23

Hier (29/11/23):

- Sprites : ajouté des sprites
- UI
- Q/A
- Équilibrage

Aujourd'hui (30/11/23) :

- Particules : ajouter des particules de vents et des particules d'ambiance
- Menus : Faire tous les menus
- Manettes : gérer les inputs de la manette
- Mur : ajouter le mur de glace

Blocages éventuels :

- [Blocage 1] : Indiquez s'il y a des obstacles ou des problèmes rencontrés lors du développement du jeu qui vous empêchent de progresser.

Remarques supplémentaires :

- [Remarque 1] : Toute remarque ou information supplémentaire que vous jugez importante pour le projet.

