

Sprint 2 : Lancement

Liste des tâches prolongées du Sprint 1	Responsable
Créer différent type de monstre au comportement différents (Zombie)	Hugo
Le héros peut infliger des dégâts aux monstres	Louis (Créer et afficher l'arme) Alexandre (Gérer la collision entre l'arme et les monstres)

Liste des tâches	Responsable
Problème de redimensionnement de caméra	Louis
Ajouter du son / bruitage / musique	Thomas
Pouvoir sauvegarder / Charger une partie	Alexandre
Recul lorsque le joueur subit des dégâts	Thomas / Louis
Recul lorsque les monstres subissent des dégâts	
Créer une sortie vers la salle suivante	Hugo

Tâches Bonus	Responsable
Ajouter des tuiles	
Ajouter des monstres	

Diagramme de classe :

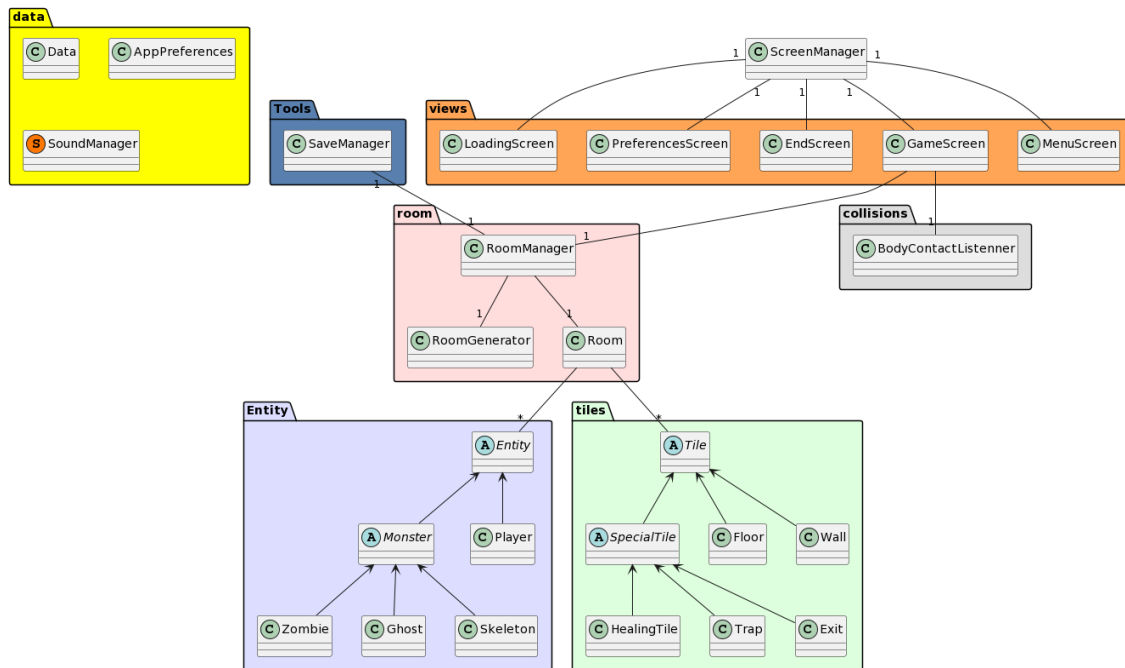
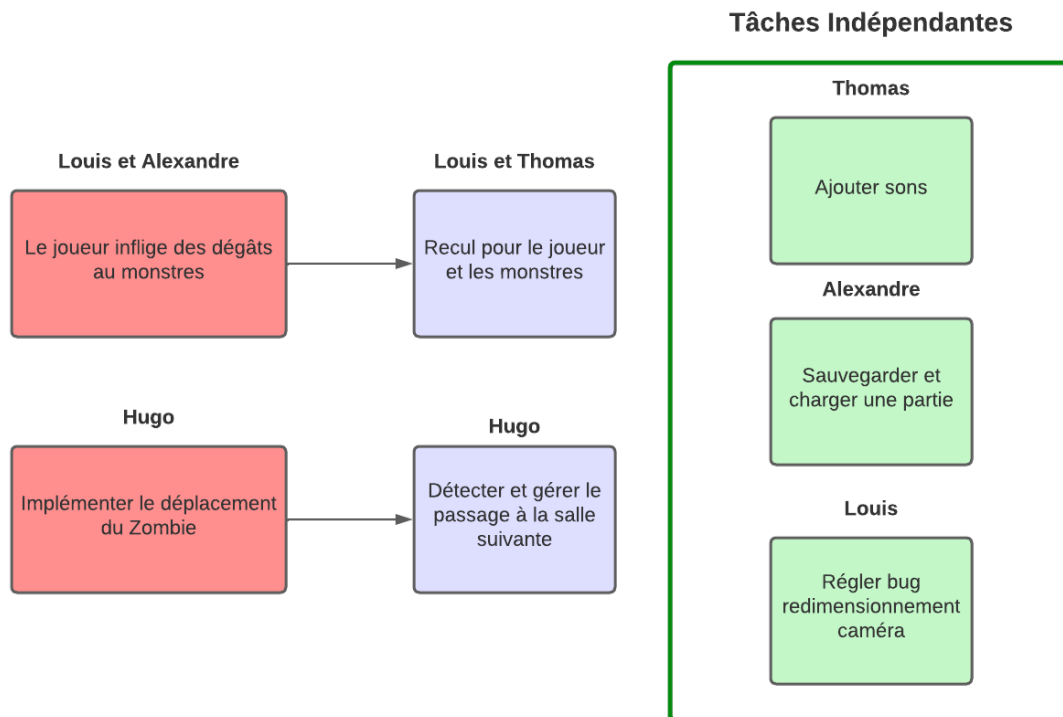


Diagramme d'ordonnancement des tâches :



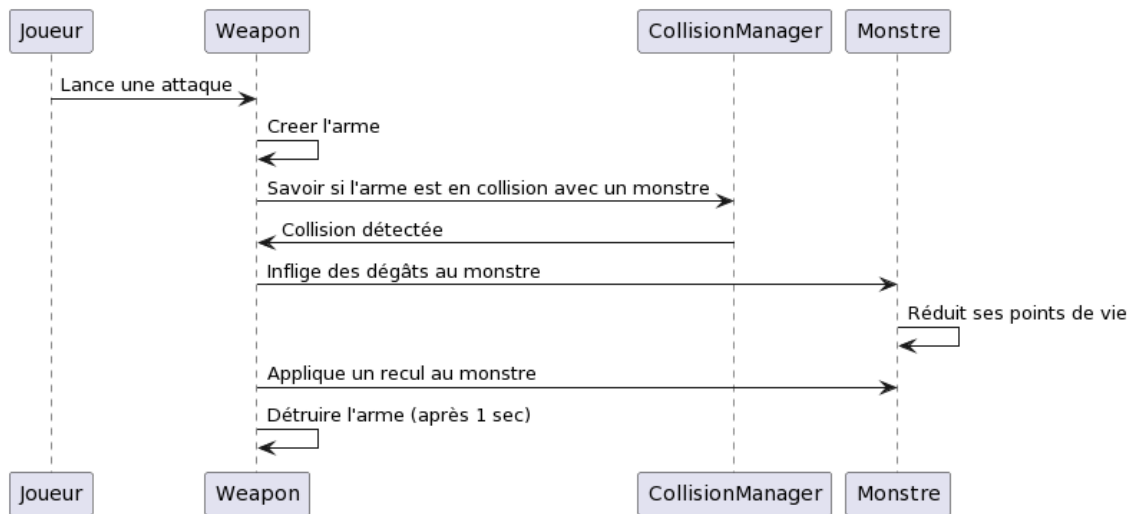
BOHAN Thomas

JACQUES Louis

SERRATORE Alexandre

SUCK Hugo

Diagramme de séquence : Infliger des dégâts aux monstres



Sprint 2 : Review

Liste des tâches	Validé	Commentaires
Créer différent type de monstre au comportement différents (Zombie)	Validé	Beaucoup de difficulté pour implémenter A*. Des problèmes liés à la représentation du système de coordonnées pour le pathfinding ont été rencontrés.
Le héros peut infliger des dégâts aux monstres	Validé	Ajout de l'incrémentation du score lorsqu'un monstre est tué. Le monstre meurt lorsqu'il n'a plus de PV.
Problème de redimensionnement de caméra	En cours	Source du problème non identifié pour l'instant. Un fix partiel a été mis en place.
Ajouter du son / bruitage / musique	Validé	Réalisé sans soucis.
Pouvoir sauvegarder / Charger une partie	Validé	Difficultés de gestion des erreurs en cas de fichier non existant.
Recul lorsque le joueur subit des dégâts	Validé	La seule difficulté a été de trouver la direction de recul qui devait être appliquée.
Recul lorsque les monstres subissent des dégâts	Validé	
Créer une sortie vers la salle suivante	Validé	Réalisé sans soucis.

Sprint 2 : Rétrospective

Résolution des problèmes du Sprint 1 :

- **Le comportement de déplacement du Zombie :**
Après plusieurs heures de recherche, le Zombie possède désormais son comportement de déplacement. C'est-à-dire, il se dirige vers le joueur en prenant le chemin le plus court (et sans avoir d'obstacles devant lui). Pour réaliser l'implémentation, nous avons récupéré l'algorithme de pathfinding A* sur internet. Ensuite nous l'avons modifié pour correspondre à notre système de position qui était différent. Pour finir, de nombreux ajustements ont été nécessaires pour rendre le déplacement fluide et agréable à regarder. Actuellement, le Zombie se déplace vers le joueur uniquement s'il est à une certaine distance de lui. Il s'agit d'un choix de l'équipe pour ne pas rendre le jeu trop difficile. Tel que c'est actuellement implémenté, le Zombie peut très bien trouver un chemin de longue distance et le parcourir (D'un bout à l'autre d'une salle).
- **La création de l'arme du joueur :**
La création et la destruction de l'arme ont été implémentées. En appuyant sur la touche Espace, l'arme apparaît devant le joueur (en fonction de sa direction de déplacement) et disparaît peu de temps après. Si le joueur se déplace avant la disparition de l'arme, celle-ci est détruite. Si un monstre rentre en contact avec l'arme, celui-ci prend des dégâts et donc voit ses points de vie descendre.

Ce qui s'est bien passé (ou pas) et les décisions pour le sprint suivant :

- Les **branches GIT** sont toujours **bien utilisées** par l'ensemble de l'équipe.
- Le **diagramme d'ordonnancement** ainsi que le **diagramme de séquence** nous ont permis de **mieux travailler** et de **mieux visualiser** le résultat que nous souhaitions.
- La **gestion du temps** s'est faite **sans mal** malgré les projets et devoirs des autres matières.
- **Il y a quelques légers bugs liés à la porte :**
 - Si le joueur touche la porte et qu'il reste des monstres en vie, la collision ne sera pas détectée lorsque le joueur voudra passer à la salle suivante en touchant la porte.
 - Si le jeu se lance sur une salle vide, la salle ne veut pas ouvrir la porte, malgré le fait qu'il n'y a pas de monstre en vie. Il est alors impossible de passer à la salle suivante.

Décision prise : Les bugs seront **corrigés dans le prochain sprint.**

- **Le redimensionnement de la caméra** posent des problèmes en fonction de la taille de la fenêtre. Nous pensons que la gestion des différentes fenêtres est responsable du problème.

Décision prise : Le bug sera corrigé dans le prochain sprint.

Diagramme de classe (actualisé) :

