

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Barrière	09 oct. 2024	collision		0h30
		placement de la barrière		0h20
		vie de la barrière		0h05
	25 oct. 2024	ajout d'un timer de placement pour la barriere		0h10
	29 oct. 2024	Faire que quand le niveau change les barrières s'effacent et se mettent a 0		0h10
Déplacement joueur	04 sept. 2024	déplacement A et D		0h20
	11 sept. 2024	Colision entre zombie et personnage		0h20
		Création des colisions avec les bordures de la fenêtre		0h10
		Création des colisions entre personnage et zombie		0h30
		Déplacement A et D(Deuxième essaie)		0h30
	02 oct. 2024	Déplacements basiques du joueur		0h10
Personnage	11 sept. 2024	création du personnage		0h25
		faire que en appuyant sur x le type d'attaque change		0h20
	25 sept. 2024	Gestion des inputs dans un helper		0h10
	02 oct. 2024	Ajout d'une texture au joueur		0h30
		Changement de texture suivant le type d'attaque		0h20
	29 oct. 2024	faire qu'il y ai une barre de vie		0h20

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Urgente	28 août 2024	Création de models 2D		0h45
		Introduction sur le projet		0h45
		Recherche des idées		0h30
		explication du déroulement du projet		0h30
	04 sept. 2024	Backlog grooming		2h00
		Explication sur les userStories		0h10
		début de rédaction du rapport		0h20
	11 sept. 2024	théorie sur le moteur de jeu		0h25
	18 sept. 2024	Création d'une classe Helper et ajout de fonctionnalités dedans		0h20
		Explication du débogage avec le prof		0h10
		changement sur le proportions des images et collisions		0h25
	02 oct. 2024	Recreation du projet de base		0h10
		resize des sprites		0h10
	09 oct. 2024	backlog grooming		0h10
	29 oct. 2024	Quand la balle sort du champ elle se supprime		0h05
	02 nov. 2024	Redaction du rapport		1h00
Vie(personnage)	11 oct. 2024	Possibilité de relance si le joueur meurt		0h20
		ajout d'une limit(si les zombies touchent la limite ils meurent) et le joueur prends -5 pv		0h20
attaque zombie	09 oct. 2024	dégâts au barrières		0h20
niveau	09 oct. 2024	changement de niveau quand il ne reste plus aucun zombie		0h10
		le nombre de zombie change quand le niveau change		0h10
		texte qui dit dans quelle niveau est le joueur		0h20
	25 oct. 2024	ajout d'un texte qui apparait a chaque niveau		0h10
tir(normal)	18 sept. 2024	Ajout de la vie aux zombies pour après pouvoir faire un system de dégâts		0h20
		Collision de balles avec les zombies		0h40
		Une balle apparait et se déplace vers l'avant avec le click		0h20
	02 oct. 2024	Ajout du tir de balle		0h25
		dégâts du tir normal sur les zombies		0h10
tir(spécial)	09 oct. 2024	la cadence change avec le type d'attaque		0h05
		les dégâts changent avec le type d'attaque		0h10

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
vie(zombie)	09 oct. 2024	faire que quand une balle touche un zombie celui ci perd de la vie		0h15
zombies	11 sept. 2024	Création du zombie		0h20
		Zombie se déplace vers le bas		0h10
		faire que les zombies apparaissent de maniere aleatoire		0h20
	18 sept. 2024	Mort quand le zombie atteint les 4/5 de l'ecran		0h30
	25 sept. 2024	Collision avec un helper		0h20
	02 oct. 2024	Création des hitboxs		0h05
		faire que les zombies apparaissent de manière aléatoire et espacé		0h20
		le zombie perds de la vie quand une balle le touche		0h20
Total				19h55