

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	Pas reussi	0h20
	11 sept. 2024	Colision entre zombie et personnage	Biento fini il manque encore les colision sur l'axe x	0h20
		Création des colisions avec les bordures de la fenêtre		0h10
		Création des colisions entre personnage et zombie	gros problème au niveau de l'encapsulation(en attente de l'aide du prof)	0h30
		Déplacement A et D(Deuxième essaie)	L'autre fois je n'avais pas reussi a faire bouger le personnage donc j'ai décider de commencer aujourd'hui avec monogame et j'ai reussi assez vite	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	Changement pour que les inputs du joueur soient fait dans un helper	0h10
	02 oct. 2024	Ajout d'une texture au joueur		0h30
		Changement de texture suivant le type d'attaque	petit problème au niveau du changement de texture mais reussi finalement	0h20
	29 oct. 2024	faire qu'il y ai une barre de vie	créer les sprites et faire le code	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	J'ai changer les calculs car j'avais oublié de multiplier par 0.4f	0h25
	02 oct. 2024	Recreation du projet de base	j'ai recréer le projet pour pouvoir mettre en place des choses qu'on a appris durant le cours	0h10
		resize des sprites	mes textures etaient beaucoup trop grandes	0h10
	09 oct. 2024	backlog grooming		0h10
	29 oct. 2024	Quand la balle sort du champ elle se supprime		0h05
Vie(personnage)	11 oct. 2024	Redaction du rapport		1h00
		Redaction du rapport	Changement complet de modèle et rédaction des parties décrites pour la remédiation	2h00
ataque zombie	09 oct. 2024	Possibilité de relance si le joueur meurt	J'ai utilisé chatGPT pour avoir une idée de comment faire	0h20
		ajout d'une limit(si les zombies touchent la limite ils meurent) et le joueur prends -5 pv		0h20
niveau	09 oct. 2024	dégâts au barrières		0h20
		changement de niveau quand il ne reste plus aucun zombie		0h10
		le nombre de zombie change quand le niveau change	quand le niveau change le nombre de zombie augmente (5 + 4 * le niveau)	0h10
	25 oct. 2024	texte qui dit dans quelle niveau est le joueur		0h20
		ajout d'un texte qui apparait a chaque niveau	un texte apparait au milieu de l'ecran	0h10

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
tir(normal)	18 sept. 2024	Ajout de la vie aux zombies pour après pouvoir faire un system de dégats		0h20
		Collision de balles avec les zombies	Quand la balle touche les zombie la balle disparaît et une tache de sang apparaît a la place du zombie	0h40
		Une balle apparaît et se déplace vers l'avant avec le click		0h20
	02 oct. 2024	Ajout du tir de balle	pris du temps car la texture de la balle ne chargeait pas	0h25
		dégâts du tir normal sur les zombies	quand une balle touche un zombie il perd 10 hp	0h10
tir(spécial)	09 oct. 2024	la cadence change avec le type d'attaque		0h05
		les dégâts changent avec le type d'attaque		0h10
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	Pour l'instant qu'un zombie se crée	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	Faire en sorte que les collisions soient gerer par un helper	0h20
	02 oct. 2024	Création des hitboxs	une hitbox autour des zombies	0h05
		faire que les zombies apparaissent de manière aléatoire et espacé	quand les zombies spawn il ne se touchent pas et peuvent apparaitre de manière aléatoire	0h20
		le zombie perds de la vie quand une balle le touche	quand la balle touche le zombie celle ci disparaît et le zombie perds 10 de vie	0h20
Total				21h55