



Cahier des charges, résultat brainstorm

- déplacement
- collision
- on récupère des chatons
- chatons récupérés goes en ligne derrière la maman
- si un chaton se fait attraper
 - > soit il reste bloqué là où il s'est fait attraper et il faut partir le récupérer
 - > soit il se déplace random dans la map
- scroll map
- changement de map
- objets interactifs dans la map
 - > gain de vie
 - > perte de vie
- points de vie
- clés/chatons pour passer au lvl suivant
- portes



Hiérarchie des tâches

Étape 1

1. déplacements
2. collision murs
3. mouvement caméra

Étape 2

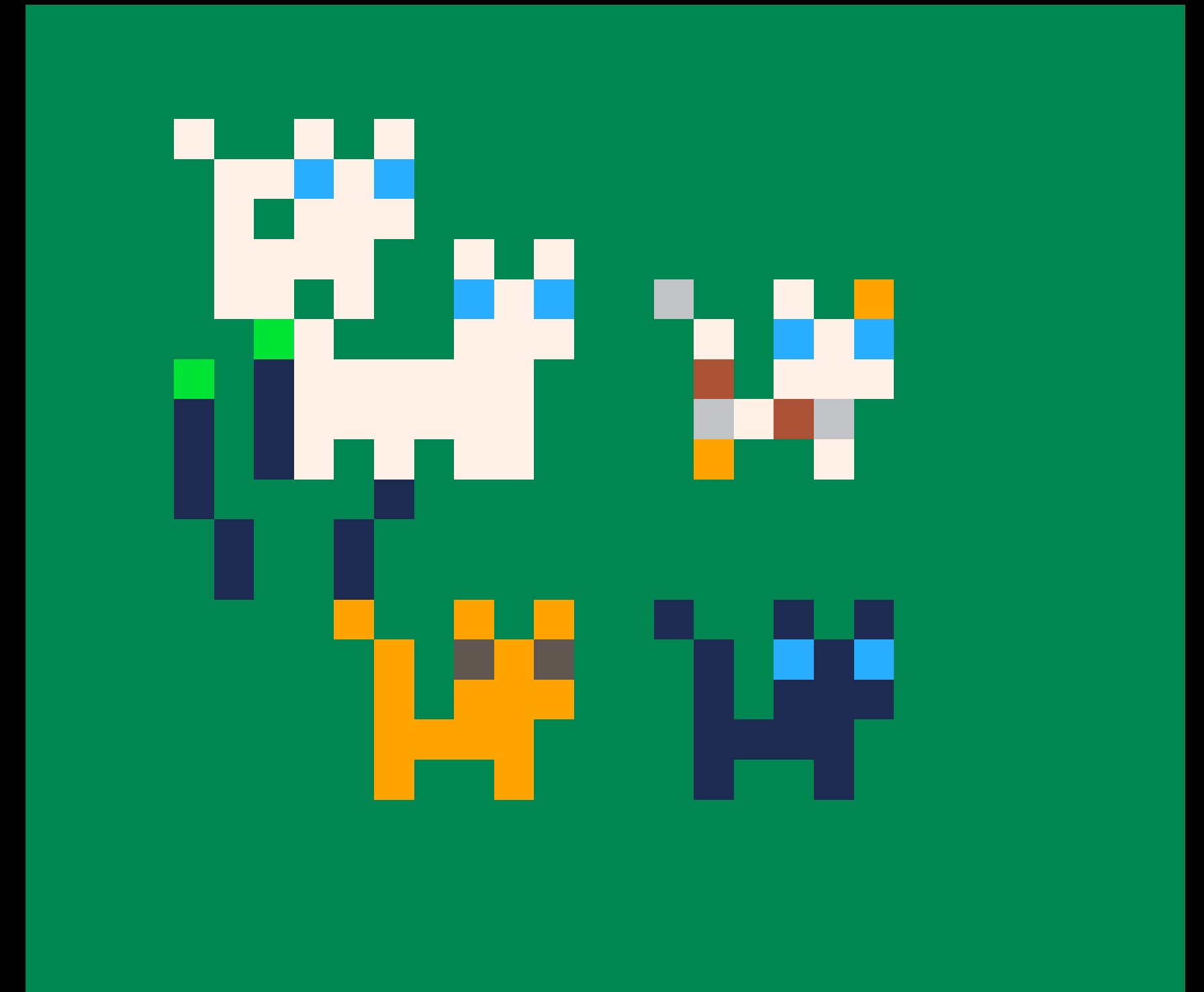
4. prototype chaton + collision + follow
5. prototype mob + collision mob

Étape 3

6. fnition mouvement caméra
7. fnition chatons (ajout chatons + file)
8. ajout de mob
9. UI (compteur de vies, écran d'accueil/crédits/gameover)
10. système de porte

Étape 4

10. fnition sprites
11. musique
12. animation sprites



Difficultés

Techniques:

- collisions chatons, gestion file de chat
- collisions ennemis (problèmes de coordonnées)
- mise en commun de codes = vague de bugs à résoudre
- système de portes

Organisationnelles:

- manque de pair programming et d'utilisation de git
- outils de gestion/organisation un peu négligés



OH NOOOON 🐱
NEIGE EST MORTE ET
SES CHATONS ONT ETE MANGES

PRESS C TO RESTART

Remerciements

