Cahier de Dev projet WFA :

20/09/2023 (jour 1 ) :

Création du repos git, choix du sujet et début d’apprentissage WFA sur Visual studio

Choix des assets graphique

21/09/2023 (jour 2) :

Mise en place du form menu et début de mise en place sur la page du jeux

22/09/2023 (jour 3) :

Ajout du code de base de fonctionnement du jeu (gestion des tir , conditions victoire/défaite , collision)

23/09.2023 (jour 4) :

Debug a la recherche des lag (solution background image responsable des lag)

24/09/2023 (jour 5) :

Modification du code pour faire apparaître les ennemis sur 2 lignes et début de gestion des retours a la ligne

25/09/2023 (jour 6) :

Modification du code avec le passage en du tableau d’ennemies en 2 list , changement de la gestion du retour à la ligne des ennemis ainsi que gestion de l’apparition des ennemis avec 2 list , ajout de la gestion des point de vie pour le jouer et les ennemies

26/09/2023(jour 7) :

Ajout d’un pop-up pour le message de fin, sur le page menu ajout du choix du model du vaisseau et de la couleur

27/09/2023 (jour 8) :

Ajout du choix de la difficulté sur le menu, fenêtre de jeu et élément redimensionné a un format HD au lieu de full HD, mise à jour du readme , résolution de problème lors de la relance de partie qui ne redéfinisse pas les point de vie du jouer et la vitesse des ennemies .