

PPII2 - CR6

Présents:

- Tom BLOCH
- Timothée BRILLAUD
- Axelle HUMBERT
- Zoé LE GLEUT
- Esteban MANDJUKOWSKI (chef suprême du parti)

Ordre du jour

- Mise au point
- Soutenance

Mise au point

Tom

- A fini les animations des armes, faut juste voir pour la sync

Zoé

- Cooldows et sprays des armes finito, cd par arme, spray par arme, finir de créer les textures pour la map, Axel s'occupera de les mettre sur la map, l'orientation des sprites est faite, il faut juste les mettre sur la map (le job d'Esteban)

Timothée

- Fixé tous les bugs de scoreboard trouvés par Esteban
- début de la gameloop
- synchro des portes, ascenseurs

Esteban

Clip vertical des sprites Modifier le rendu pour afficher CORRECTEMENT le sprite Fonction pour savoir si une touche est maintenue réfléchir avec Timothée comment il gère ses updates de tick fix le bug des linedefs mettre des commentaires dans le code rajouter le son des portes, des ascenseurs et des tirs refaire la lecture des sons / textures et maps pour Tom volume en fonction de la distance fonction de reload finir les déclenchements de son faire le son des pas des joueurs

Axelle

- UI:
 - Chat
 - Menu
- HUD
- Crosshair

Sprint Le weekend

Dernière semaine (we're cooked)

Tom

- Descendre les sprites
- synchro le son des armes avec l'animation

Zoé

- texturer la map custom

Timothée

- Le chaaaaat
- La killfeed
- Le respawn
- les events de tirs
- la gameloop

Esteban

- animations des persos (mouvements, tir, mort, extrême death)
- différencier les skins
- miroir certains sprites
- peut-être implémenter les effets de secteurs
- voir si des gens ont besoin d'aide

Axelle

- Pseudos et ip pour le multi
- scoreboard ingame
- transférer le WAD
- régler un bug avec le chat