

PPII2 - CR6

Présents:

- Tom BLOCH
- Timothée BRILLAUD (fait semblant d'être absent)
- Axelle HUMBERT
- Zoé LE GLEUT
- Esteban MANDJUKOWSKI (chef suprême du parti)

Ordre du jour

- Mise au point
- Définir le sprint des 2 prochaines semaines

Mise au point

Tom

- Avancée sur les armes, animation quand tu tires pas ou que tu marches, début d'animation de tir,

Zoé

- Cooldowns et sprays des armes,

Timothée

n'est pas là. A priori, il a bossé sur les HP et le scoreboard

Esteban

- Portes finito
- Ascenseurs finito
- Render : ça s'adapte à la hauteur du joueur et de là où est le sprite, ça clip horizontalement mais pas verticalement

Axelle

- UI : finito
- Menus : un début.

Sprint 19->21

Prochaine réunion avant dernière semaine (le mercredi inshallah)

Tom

- Animations de tirs
- Refactor pour que ce soit mieux

Zoé

- fonction pour déterminer quelle sprite afficher selon les deux angles des joueurs
- texturer la map custom

Timothée

- Implémenter portes et ascenseurs dans l'ECS et les broadcast à chaque tick

Esteban

- Clip vertical des sprites
- Fonction pour savoir si une touche est maintenue
- réfléchir avec Timothée comment il gère ses updates de tick

- fix le bug des linedefs
- voir pour afficher le chat
- mettre des commentaires dans le code
- rajouter le son des portes, des ascenseurs et des tirs

Axelle

- UI:
 - Chat
 - Settings
 - Menu
 - Scoreboard (Kills,Deaths)
- HUD
- Crosshair
- texturer la map
- volume en fonction de la distance