

Répartition du travail Semaine 2

Objectif: avoir un tour jouable.

Youssef:

Objectifs:

- création des items
- affichage des items
- Mise en place du tour par tour
- mise en place de différents types d'ennemis(boss)

Ce qui a été fait:

- Mise en place du tour par tour
- création des items:
 - items qui remplacent les attaques vides soit par dégâts, régénération, poison ,argent ou vampirisme
 - items qui remplacent la troisième attaque par dégâts de niveau 5, poison de niveau 5, regen de niveau 5, l'attaque vampirisme de niveau 5 ou malédiction augmente la vie maximale de l'utilisateur de 1
 - enlève une vie à tous les monstres au début d'une vague
 - met toutes les attaques améliorables au niveau 2
- affichage des items
- choix aléatoire de l'item au début de la vague
- Ajout du système des boss, différents type de boss:
 - boss tank: beaucoup de vie
 - boss malédiction: 2 chances sur 3 que le boss tombe sur l'attaque malédiction
 - boss régénération: augmente la vie maximale de ses alliés de deux au début de la vague
- attaque vide (personnage non cliquable)
- Ajout de la mort des personnages et des ennemis
- Ajout de la vie maximale(un personnage ne peut pas dépasser une certaine vie)
- écran de game over
- Affichage du niveau de l'attaque en cours des ennemis et des alliés

Hugo:

Objectifs:

- affichage des attaques
- mise en place de l'attaque bouclier
- mise en place de différents types d'attaques (regen +dégâts, poison)

Ce qui a été fait:

- affichage des attaques
- mise en place de l'effet visuel attaquant/attaqué
- mise en place d'un effet visuel spécifique à chaque attaque
- mise en place de différents types d'attaques:
 - attaque bouclier(protège un allié d'une attaque)
 - attaque bouclier cumulables

- attaque poison
- attaque poison cumulables
- attaque vampirisme(prend de la vie à l'ennemi et l'ajoute à l'utilisateur)
- attaque malédiction(enlève la moitié de la vie à l'utilisateur et enlever la moitié de la vie de l'attaqué)
- attaque fardeau(partage les effets)
- amélioration des attaques

Gabriel:

Objectifs:

- mise en place de l'la des monstres(monstres qui attaquent automatiquement après que le joueur ait joué)
- prévenir le joueur de l'attaque des monstres

Ce qui a été fait:

- affichage des attaques qui seront réalisé sur les personnages et les ennemis
- mise en place d'une ligne rouge entre le monstre et l'allié pour prévenir le joueur du personnage attaqué
- Le joueur peut savoir où l'ennemi va attaquer en cliquant dessus avec une attaque
- mise en place de l'la des monstres(monstres qui attaquent automatiquement après que le joueur ait joué)
- ennemis non cliquables
- possibilités des alliés de s'appliquer des effets sur eux mêmes(exemple regen)
- affichage d'un message de victoire

Alex:

Objectifs:

- reroll dé
- distinction des alliés des ennemis lors des attaques
- mise en place de différents types de perso

Ce qui a été fait:

- modification des noms des boss et des ennemis
- affichage du cadre du dé et l'image de l'attaques en cours
- Système de reroll du dé:
 - deux reroll à chaque tours possible
 - permet de reroll le dé d'un personnage en particulier
 - affichage de l'interface qui permet de reroll avec l'image de chaque alliés
 - prend en compte si les alliés sont morts ou non et les propose pas aux prochain tour pour reroll
- distinction des alliés des ennemis lors des attaques
 - les alliés ne peuvent pas soigner les ennemis
 - les alliés ne peuvent pas mettre de bouclier aux ennemis
- mise en place de différents types de perso

Julio:

Objectifs:

- Interface utilisateur minimale (icônes, statistiques des persos, panneaux d'informations, barre de santé, etc)
- implémenter le lien entre l'argent et les attaques

Ce qui a été fait:

- clic droit donne les informations des personnages:
 - affichage des statistiques des personnages
 - affichages des attaques possibles et leurs images
 - affichage de l'image du personnage
- Mise en place des incantations:
 - incantation qui régénère
 - incantation qui fait des dégâts
 - incantation qui fait plus de dégâts mais coûte plus cher
- description des incantations

Répartition du travail Semaine 3

Objectif: 14 vagues jouables(comme dans la démo)

Gabriel:

Objectifs:

- Logique pour déclencher automatiquement une nouvelle vague à la fin de chaque vague + messages d'info pour annoncer les transitions+Message de victoire
- Possibilité pour le joueur de choisir entre évolutions ou objets à chaque fin de vague
- ressuscite les personnages à chaque vague avec la moitié de la vie
- Gestion de l'inventaire

Ce qui a été fait:

- Logique pour déclencher automatiquement une nouvelle vague à la fin de chaque vague
- messages d'info pour annoncer les transitions
- Message de victoire
- Possibilité pour le joueur de choisir entre évolutions ou objets à chaque fin de vague
- ressuscite les personnages à chaque vague avec la moitié de la vie

Alex:

Objectifs:

- amélioration de l'ia(basée plus sur l'aléatoire ou sur l'allié ou l'ennemi qui a la vie la plus basse)
- Système de récompense + affichage
- plus d'incantation et génération aléatoire des incantations

Ce qui a été fait:

- amélioration de l'ia(regen l'ennemi qui a la vie la plus basse)
- Système de récompense + affichage
 - argent gagné aléatoire
- plus d'incantation et génération aléatoire des incantations
 - faucheuse: tue l'ennemi
 - healmax : régénère l'allié au maximum
 - poison : applique le poison
 - resetATK : permet à un allié de relancer une attaque

Julio

Objectifs:

- Vrais niveaux de difficulté -> force des monstres, rareté des objets, système d'item de malus
- items liés aux vagues
- plus d'attaques

Ce qui a été fait:

- plus d'attaques
 - attaque affinage

- attaque dégâtsaffines
- attaque pluies flèches
- attaque réprimande

Youssef:

Objectifs:

- un boss spécifique par vague (donc possiblement 14 boss)
- implémentation d'un bestiaire d'ennemis avec plus d'attaques spécifiques
- Implémentation des éléments

Ce qui a été fait:

- un boss spécifique par vague (donc possiblement 14 boss)
 - Création du Boss qui se duplique en des ennemis lorsqu'il reçoit des dégâts
 - Boss qui spawn un ennemi normal tous les deux tours
 - Ajout du Boss qui devient plus fort quand il perd la moitié de sa vie
 - Ajout du Boss qui permet de pétrifier(empêche le personnage ciblé au tour d'avant de jouer au prochain tour)
 - Mise en place du Boss qui remplace la 3eme attaque par une attaque vide
 - implémentation du Boss qui lorsqu'il attaque un personnage il enlève un point de vie à tous les autres personnages
 - implémentation du boss qui invoque 2 ennemis et qui a une chance sur 6 de tuer un allié à chaque tour
 - Implémentation du Boss qui invoque un autre boss s'il n'est pas tué au bout de 10 Tour
 - Implémentation du Boss qui réduit la vie max des alliés de 1
 - Ajout du Boss duo, un Boss en arrière qui augmente sa vie max à chaque tour et peut se régénérer et un monstre devant lui pour le protéger et faire des dégâts
 - implémentation du Boss qui fait perdre des points de vie à l'allié qui l'attaque
- un sprite pour chaque boss
- implémentation d'un bestiaire d'ennemis avec plus d'attaques spécifiques
- Implémentation des éléments
 - élément eau, feu, plante
 - eau fort contre feu fort contre plante fort contre eau
- donne le choix au joueur en début de partie s'il veut activer les elements ou non
- attaque faucheuse: tue un allié

Hugo

Objectifs:

- implémentation du système de monstre proche et monstre lointain
- implémentation des possibles personnages jouables
- amélioration des personnages
- implémentation de l'attaque arc

Ce qui a été fait:

- implémentation du système de monstre proche et monstre lointain
 - application de ce système sur les monstres dupliqués
- attaque arc
- implémentation des possibles personnages jouables

- assassin
- sorcier
- chevalier

-amélioration des personnages

- assassin

mise en place des sprites des persos

Répartition du travail Semaine 4

Objectif: Avoir un jeu de base propre et de bonne esthétique, avec un autre mode

Julio :

Objectifs:

- Niveaux de difficultés
- Prototype de mode histoire map, collision avec un monstre -> lance le combat) -
- plus d'items malus
- Polices de caractères
- améliorer le système des clics (caractéristiques, incantations)

Ce qui a été fait:

- Niveaux de difficultés
- Prototype de mode histoire map, collision avec un monstre -> lance le combat) -
- plus d'items malus

Gabriel :

Objectifs:

- Gestion de l'inventaire
- plus d'items
- Boutons
- Messages
- Afficher effets des boss
- Messages de chargement

Ce qui a été fait:

- plus d'items
- item bouclier : pose un bouclier de puissance 4 sur l'allié
- item aléatoire : remplace toutes les attaques de l'allié par d'autres attaques, choisies aléatoirement
- item métamorphose : l'allié se métamorphose définitivement en un des monstres tiré aléatoirement parmi ceux présents
- Meilleure interface graphique pour proposer des items / évolutions
- Fix de quelques problèmes par rapport aux messages affichés dans les JOptionPane
- Messages de chargement, mais idée abandonnée car ne permettait pas de charger le niveau dans son entièreté

Alex:

Objectifs:

- Roulements des des
- Menu global
- ennemi IA améliorations
- Afficher les dégâts quand ils sont infligés

Ce qui a été fait:

- Menu global
- ennemi IA améliorations (l'IA attaque l'allié le plus faible)
- Afficher les dégâts quand ils sont infligés

-Roulements des des (en cours d'implémentation car trop dur)

Youssef :

Objectifs:

- système de succès
- difficulté graduelle
- un boss final spécial éventuellement et un décor qui change à chaque boss
- plus de monstres
- Animations pour les transitions entre écrans
- distinction entre allié et ennemis
- améliorations des traits qui permettent de cibler les personnages attaqués

Ce qui a été fait:

- système de succès (un succès pour chaque boss et des succès qui augmentent la vie max selon le nombre d'ennemis tué)
- difficulté graduelle
- un boss final spécial éventuellement(phase 2 changement d'environnement et changement du sprite du boss + boss devient plus fort)
- un décor qui change à chaque boss
- plus de monstres
- Animations pour les transitions entre écrans
- distinction entre allié et ennemis (bleu pour allié, rouge pour ennemis)
- améliorations des traits qui permettent de cibler les personnages attaqués (fix de quelques bug + points tillés)

Hugo:

Objectifs:

- plus d'attaques
- Mode arcade
- plus de personnages
- plus d'améliorations de personnages
- Effets visuels animés
- Animations lors des actions

Ce qui a été fait:

- Mode arcade
- plus de personnages
- plus d'améliorations de personnages
- plus d'attaques

Répartition du travail Semaine 5

Objectif:avoir un code propre + ajouts de différentes fonctionnalités + développement du mode histoire(Un village de début + zone de combat avec un boss)

Julio :

Objectifs:

- Polices de caractères
- améliorer le système des clics (caractéristiques, incantations)
- mode histoire :implémentation de combat dans le mode histoire
- mode histoire :implémentation d'un item régénération

Ce qui a été fait:

- mode histoire :implémentation de combat dans le mode histoire
- mode histoire :implémentation d'un item régénération
- améliorer le système des clics (caractéristiques, incantations)

Gabriel :

Objectifs:

- Gestion de l'inventaire
- Afficher effets des boss
- plus d'items
- ajouter les sauvegardes
- Commentaires
- mode histoire :un inventaire

Ce qui a été fait:

- ajouter les sauvegardes
- Commentaires
- mode histoire :un inventaire
- plus d'items

Alex :

Objectifs:

- roulement des dés
- Afficher les dégâts quand ils sont infligés
- mode histoire :une équipe d'alliés qu'on peut modifier

Ce qui a été fait:

- affichage d'un dé en 3d fixe
- Afficher les dégâts quand ils sont infligés

Youssef :

Objectifs:

- organisation du code (essayer de séparer la class plateau, fenetrejeu et niveau1 en plusieurs classes)
- plus de monstres
- implémentation des musiques

-mode histoire :créer + interagir avec les personnages(dialogues)

-mode histoire: dessiner le village + zone de combat

Ce qui a été fait:

-organisation du code (essayer de séparer la class plateau, fenetrejeu et niveau1 en plusieurs classes)

-plus de monstres

-implémentation des musiques

-mode histoire :créer + interagir avec les personnages(dialogues)

-mode histoire: dessiner le village + zone de combat

Hugo :

Objectifs:

-Effets visuels animés

-Animations lors des actions

-plus d'attaques

-plus de personnages

-ajouter un score au mode arcade

-implémentation des effets sonores

Ce qui a été fait:

-Effets visuels animés

-Animations lors des actions

-plus d'attaques

-implémentation des effets sonores

Répartition du travail Semaine 6

Objectif: ajouts de différentes fonctionnalités + développement du mode histoire + dé qui bouge

Gabriel :

- Gestion de l'inventaire
- Afficher effets des boss
- plus d'items
- Possibilité de charger une partie sauvegardée
- Amélioration des commentaires
- Améliorer l'inventaire du mode histoire (avec la gestion des alliés, animation du sac, menu avec croix directionnelle, etc)
- nouveau mode ? (unfair)
- mode histoire: dessins de différentes zones (le maximum possible)

Julio :

- Polices de caractères
- fix bug affichage des stats
- amélioration des hitbox
- réorganisation des incantations
- mode histoire : + d'items
- mode histoire : boutique
- mode histoire: dessins de différentes zones (le maximum possible)

Alex :

- dé qui bouge
- mode histoire :une équipe d'alliés qu'on peut modifier
- amélioration de l'aspect des boutons
- amélioration de l'aspect des fenêtres
- mode histoire: dessins de différentes zones (le maximum possible)

Youssef :

- mode histoire: amélioration des combats dans le mode histoire (ennemis pré définis, système de drop)
- mode histoire: amélioration de l'aspect du village et l'espace de combat de la zone 1
- plus d'ennemis
- mode histoire: poser les pnj de la zone 1 et de l'espace de combat
- mode histoire: dessins de différentes zones (le maximum possible)

Hugo :

- Effets visuels animés lors des actions
- plus d'attaques
- plus de personnages
- ajouter un score au mode arcade
- implémentation des effets sonores
- mode histoire: dessins de différentes zones (le maximum possible)

