

Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

Compte rendu de la semaine :

27/02 au 04/03

L'objectif de cette semaine était d'avoir un niveau complet jouable, au moins. C'est un objectif que nous nous étions fixés depuis quelques semaines déjà, cependant, sans prendre en compte les nombreux aléas et problèmes habituels de programmation. Nous étions malgré tout arriver, la semaine dernière, à un point qui nous permette de remplir cet objectif cette semaine.

Voici la répartition des tâches pour cette semaine passée, du **27/02 au 04/03**
:

Kai -> Terminer les sprites pour les héros ; Terminer la boutique ; Corriger quelques détails sur les dés

Mila -> Continuer et améliorer les différentes interfaces graphiques du jeu (Menu, Barre de menu, Animations etc.)

Andréa -> Créer les capacités et les attribuer aux ennemis ; Aide à l'interface graphique ; Lier la génération aléatoire des ennemis avec le système de combat

Michaël -> Finaliser l'implémentation des sorts et les lier dans les classes qui gèrent les combats ; Rédaction du compte rendu

Gabriel -> Finaliser les contrôles liés aux différents types de clics sur les différents boutons

Tâches accomplies durant la semaine du 27/02 au 04/03 :

- Amélioration des animations concernant les dés
- Animation des lignes qui apparaissent désormais lorsque l'on clique sur un ennemi, indiquant ainsi quel héros cet ennemi va attaquer
- Première implémentation de la fonctionnalité permettant de distinguer les ennemis à l'avant et à l'arrière
- Élaboration des capacités chez les ennemis

- Réglage concernant les dés, qui peuvent maintenant se relancer uniquement deux fois
- Fin des sprites pour les héros
- Boutique qui fonctionne
- Gestion des capacités lorsque égales à null
- Fin des fonctions qui gèrent un combat
- Fin de la gestion (principale) des clics durant la partie
- Condition de victoire et de défaite définies temporairement
- Affichage dynamique des points de vie et du « shield »
- Animations diverses qui rendent le jeu plus agréable
- Fin de l'implémentation des sorts

Tâches qui n'ont pas pu être effectuées durant la semaine du 27/02 eu 04/03 :

- Fonds pour les différentes interfaces
- Attribution des capacités pour les ennemis
- Faire défiler deux niveaux d'affilée
- Permettre l'amélioration des héros (il manque le lien entre l'interface graphique et les fonctions d'améliorations)
- Briques permettant l'activation des sorts

Ce qui a été prévu pour la semaine du 27/02 au 04/03 :

- Finaliser l'interface graphique de base des combats : soit l'implémentation des briques contenant les sorts, les briques contenant les ennemis, ainsi que l'interface permettant au joueur de pouvoir améliorer ses héros
- Programmer une partie entière
- Mettre à jour le cahier des charges avec une liste des extensions que l'on veut implémenter dans notre jeu (voir à la fin de ce CR)
- Finir l'attribution des capacités pour les ennemis
- Lier le programme qui gère la génération aléatoire des ennemis avec la génération de niveau

Répartition des tâches prévues pour la semaine du 20/02 au 26/02 :

Mila -> Faire les arrière-plans ; lier l'interface graphique aux fonctions d'améliorations des héros ; Commencer l'implémentation de certaines fonctions

Andréa -> Finaliser l'implémentation des briques pour les sorts ; Finaliser la création et l'attribution des capacités pour les ennemis ; Lier l'interface graphique aux fonctions qui déterminent si un ennemi est à l'avant ou à l'arrière

Michaël -> Finaliser le lien entre l'interface graphique et les fonctions d'améliorations ; Commencer l'implémentation de certaines extensions; Mettre à jour le cahier des charges avec une liste plus détaillée des extensions ; rédaction du compte rendu

Gabriel -> Programmer le déroulement d'une partie

Kai -> Faire des fonds ; commencer l'implémentation de certaines extensions

L'objectif de la semaine qui arrive est sans surprise le fait de pouvoir jouer une partie entière. Maintenant qu'un combat est entièrement jouable, il nous faut donc programmer au plus vite une manière d'enchaîner les niveaux, tout en prenant en compte les différents paramètres : l'amélioration des héros qui est proposée entre les niveaux, la génération « aléatoire » des ennemis qui doit suivre la courbe de difficulté, le stockage des équipements, le fait de ressusciter les héros morts au niveau précédent etc.

De plus, il nous avait également été demandé de commencer à réfléchir aux extensions que l'on voudrait implémenter dans notre jeu. Voici donc une liste, évidemment non définitive, des extensions auxquelles nous avons pensé :

- Vidéo tutoriel qui montre comment jouer, qui serait accessible à tout moment dans le menu
- Une histoire racontée via une courte cinématique au démarrage du jeu
- Pouvoir créer son propre héros
- Achievements, qui pourraient récompenser le joueur avec de l'argent par exemple
- Effets sonores
- Musique de fond

Le projet continue d'avancer, et le consensus général du groupe est que l'on est dans une bonne situation.