

Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

Compte rendu de la semaine :

20/02 au 26/02

Pour cette semaine, nous nous étions fixé comme objectif de rattraper le retard que nous avons accumulé la semaine précédente. Ainsi, le but, à la fin de cette semaine, a été d'avoir un tour complet jouable.

Pour ce faire, voici comment nous nous sommes répartis les tâches pour cette semaine passée, 20/02 au 26/02 :

Kai -> Continuer les sprites pour les héros ; Finaliser la programmation de la boutique

Mila -> Création des interfaces graphiques nécessaires pour les interactions entre le joueur et le jeu (qui comprend donc le panel des héros, le détail des dés ainsi que celui des héros et des ennemis)

Gabriel -> Programmation du déroulement d'un tour (ainsi que la définition des conditions de victoire ou de défaite)

Andréa -> Finalisation des fonctions liées aux ennemis, attributions des attaques des ennemis ainsi que la création des icônes pour ces attaques ; affiner la classe Jeu

Michael -> Continuer les sprites pour les héros ; Création des sorts utilisables avec le mana ; rédaction du compte rendu

Le projet a bien avancé cette semaine, cependant, l'objectif qui de cette semaine, qui était de pouvoir jouer un tour complet au moins, n'a malgré tout pas encore été totalement atteint. En effet, il reste encore quelques détails, facilement réglables, qui doivent encore être ajustés. Cet objectif sera donc atteint assez tôt dans la semaine qui arrive, nous permettant ainsi de pouvoir avancer vers un objectif plus grand.

Tâches accomplies durant la semaine du 20/02 au 26/02 :

- Création des « briques » permettant l'affichage des statistiques ainsi que des sprites des entités
- Amélioration de l'interface concernant le roulement et l'attribution des dés
- Création des patrons des dés chez les héros

- Quelques améliorations concernant l'initialisation du Jeu dans la classe Menu qui prend désormais en compte la difficulté choisie
- Création des boutons qui permettront de lancer les sorts
- Création de la dynamique des combats : correspond à la détection des entités et des capacités choisies. Vérification de la validité des capacités (on vérifie si la capacité Soin est bien appliquée à un allié et non à un ennemi etc.)
- Correction de plusieurs bugs d'affichage liés aux patrons des dés
- Interface graphique commencée pour la boutique
- Animation des dés améliorés
- Les dés peuvent maintenant être désélectionnés une fois sélectionnés
- Avancée dans les sprites
- Bug d'affichage du Guide réglé : ce dernier bouge désormais en même temps que la fenêtre du jeu sans rester bloquer à sa position de départ.
- Création de tous les sorts qui seront utilisables dans le jeu

Tâches qui n'ont pas pu être effectuées durant la semaine du 20/02 au 26/02 :

- Implémentation finale des sorts qui n'a pas encore été faite (lien avec les autres classes qui gèrent les combats)
- Création des capacités pour les ennemis
- Finir les sprites
- Terminer la boutique
- Liaison entre toutes les interfaces graphiques (boutons notamment) et les fonctions qui leurs sont associées

Ce qui a été prévu pour la semaine du 20/02 au 26/02 :

- Création et attribution définitive des capacités pour les ennemis
- Liaison entre les différentes interfaces graphiques et leurs fonctions associées (qui finaliserait donc la programmation d'un tour)
- Implémenter les fonctions liées aux sorts dans les classes qui gèrent les combats
- Finaliser tout ce qui touche aux contrôles, notamment définir quels clics font quoi, exemple : clic gauche sur un héros affiche le dé de cet héros, clic droit sur ce héros attribue la capacité sélectionnée.

- Pouvoir faire se dérouler au moins deux niveaux d'affilée

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

Mila -> Continuer les interfaces graphiques

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

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

Michael -> Finaliser l'implémentation des sorts dans les classes qui gèrent les combats

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

L'objectif de la semaine qui arrive est de pouvoir programmer deux niveaux se déroulant à la suite. Si possible, toute une partie qui se déroule. L'objectif de la semaine passée étant clairement atteignable très tôt cette semaine, nous voulons terminer cette partie fondamentale du projet pour pouvoir commencer au plus vite les fonctionnalités tierces qui pourraient démarquer notre jeu.