

# Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

## Compte rendu de la semaine :

**05/03 au 11/03**

Dans la continuité de ce que nous avons fait jusque là, l'objectif de cette semaine était de permettre le déroulement d'une partie entière.

Voici la répartition des tâches pour cette semaine passée, du **05/03 au 11/03** :

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

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

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

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

- Premiers arrière-plans
- Fond sonore et effets sonores
- Panneaux d'améliorations
- Enchaînement des niveaux
- Correction vis-à-vis des « briques » pour les sorts
- Création de l'onglet inventaire
- Mise à jour du cahier des charges

- Lien entre les fonctions d'amélioration et les panneaux d'améliorations qui apparaissent à la fin d'un niveau

**Tâches qui n'ont pas pu être effectuées** durant la semaine du 05/03 au 11/03 :

- Attribution des capacités pour les ennemis
- Implémentation de plus d'extensions

**Ce qui a été prévu pour la semaine du 05/03 au 11/03 :**

- Implémenter la capacité « Poison »
- Assurer le bon déroulement d'une partie
- Mettre à jour le cahier des charges avec les nouvelles extensions qui ont été proposées durant cette semaine
- Avancer sur les extensions déjà retenues
- Finaliser le déroulement d'une partie dans chaque niveau de difficulté

Voici une liste des extensions auxquelles on a pensé cette semaine :

- Évènements aléatoires qui ont une probabilité relativement faible de se réaliser
- Ajout d'un nouveau statut : « étourdi » pour les héros
- Ajout d'une barre de santé mentale qui servirait de jauge agissant sur les points de vie et les dégâts infligés

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

Mila -> Faire les arrière-plans ; Commencer l'extension « Boutique des capacités »

Andréa -> Finaliser la création et l'attribution des capacités pour les ennemis ; Commencer l'extension « Création de son propre héros »

Michaël -> Mettre à jour le cahier des charges avec une liste plus détaillée des extensions ; rédaction du compte rendu ; Commencer l'extension « Poison » ; Création de nouvelles capacités pour les héros

Gabriel -> Finaliser le bon déroulement d'une partie ; Commencer l'extension « Achievements »

Kai -> Commencer l'extension « Cinématique de début et de fin de jeu » ; Faire les sprites pour les nouvelles capacités

L'objectif de cette semaine est de commencer à travailler plus en profondeur les extensions, tout en finalisant les bases du projet.