

# Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

## Compte rendu de la semaine : **12/03 au 18/03**

Cette semaine marque le début des implémentations des extensions.  
L'objectif était de les commencer tout en finalisant la base du jeu qui est maintenant bien avancée.

Voici la répartition des tâches pour cette semaine passée, du **12/03 au 18/03**  
:

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

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

Michael -> 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

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

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

**Tâches accomplies** durant la semaine du **12/03 au 18/03** :

- Capacités des ennemis implémentées
- Correction de bugs vis-à-vis des effets sonores qui permet maintenant le paramétrage audio
- Ajout de la boutique des capacités (pas encore totalement fonctionnelle)
- Création d'arrière plans
- Création et implémentation des achievements
- Début de cinématique du début de jeu
- Nouveaux sprites pour les anciennes et nouvelles capacités
- Création et implémentation de quatre nouvelles capacités

- Début de l'extension « Création de son propre héros »

**Tâches qui n'ont pas pu être effectuées** durant la semaine du **12/03** au **18/03** :

-

**Ce qui a été prévu pour la semaine du 12/03 au 18/03 :**

- Rendre les arrière plans plus cohérents
- Nettoyer les fonctions redondantes des classes Combat et Jeu
- Implémenter plus de fonctionnalités et avancer sur celles déjà retenues (y compris la fonctionnalité de sauvegarde)
- Création de l'inventaire afin de stocker les récompenses obtenues via les achievements
- Régler le bug de la capacité « null »

**Répartition des tâches prévues pour la semaine du 19/03 au 25/03 :**

Mila -> Rendre plus cohérent les arrière-plans ; Sprites pour l'extension « Création de son propre héros »

Andréa -> Avancer sur l'extension « Création de son propre héros » ; Travailler sur les différentes vagues; Nettoyer les classes Jeu et Combat des fonctions redondantes

Michaël -> Commencer l'extension « Évènements aléatoires » ; CR; Sprites pour l'extension « Création de son propre héros »;

Gabriel -> Finaliser l'extension des « achievements »

Kai -> Avancer sur l'extension « Cinématique de début et de fin de jeu »; Travailler sur une manière d'équiper les récompenses obtenues via les achievements aux héros

L'objectif de cette semaine va être de finaliser le plus d'extensions possibles, tout en améliorant la qualité globale du jeu. Notamment en réglant le bug de la capacité Null qui met un terme à la partie à chaque fois qu'elle est attribuée. Il s'agit également d'implémenter les différents niveaux de difficulté, ainsi que les apparitions des boss, des sous boss, et tous les autres types d'ennemis.