

Compte rendu : revue de sprint

Après la fin du sprint, une réunion a eu lieu dans Google Meet pour un bilan.

Les objectifs du sprint étaient d'améliorer les graphismes du jeu, de remanier le code du jeu et d'ajouter un menu pour personnaliser le gameplay. Le résultat du sprint a été plutôt réussi car nous avons modifié la majorité des assets qui étaient dans le jeu. Le jeu était plus frais et cela a vraiment amélioré l'expérience senti lors du jeu. Côté codage, nous avons réussi à réduire beaucoup de code boiler-plate puis nous avons mis en place un système de collision plus sensible car nous avons remarqué que le joueur perdait souvent sans même toucher les ennemis. De plus, un menu de jeu a été implémenté pour aider l'utilisateur à naviguer dans le jeu et à mettre en pause ou à quitter quand il le souhaite. Cette expérience de menu a été étendue aux écrans de démarrage et de fin pour rendre le gameplay plus fluide.

Pour les fonctionnalités qui n'ont pas été implémentées, l'équipe n'a pas été en mesure de créer plus de niveaux avec ses propres monstres et architectures, et de nombreux assets graphiques étaient toujours inutilisées même après avoir été désigné. Il était également prévu d'ajouter des objets spéciaux avec des effets, mais cela n'a pas abouti. Enfin, la fonction musicale n'a pas non plus été ajoutée au jeu.

En conclusion, ce sprint a été très utile pour accomplir de nombreuses tâches concernant le jeu. Les fonctionnalités qui n'ont pas été ajoutées seront prises en compte lors du prochain sprint.