(Adrien Raulot)

Tout d’abord, un combo est une attaque spéciale déclenchée par un enchaînement d’attaques basiques. Je pense que cette fonctionnalité ne sera pas facile à mettre en place.

Mon but est d’initialiser un « timer » lors du lancement d’une attaque, qui laissera un temps très court entre l’appui sur la touche ou l’appui sur le bouton de lancement d’une attaque, pour que le joueur ai le temps d’appuyer sur d’autres touches d’attaques. Chaque attaque voulant être lancée par le joueur pendant ce laps de temps sera sauvegardée. À la fin du temps, je créerai une méthode qui regardera quelles attaques auraient dû être lancées pendant ce temps, ainsi que leur ordre de lancement, pour enfin lancer le combo correspondant.

Je pense créer une classe « Combo », qui contiendra plusieurs attaques en attribut :

* + un tableau des attaques devant être lancées pour pouvoir déclencher le combo (donc triées par ordre de lancement)
  + une attaque spéciale, qui ne sera rien d’autre qu’une attaque simple (objet de la classe Attack), mais plus puissante qu’une attaque normale et sans temps de cast
  + une variable définissant le nombre d’attaques devant être lancées par le joueur pour déclencher le combo

Les problèmes que je pense rencontrer se situeront au niveau du timer et du temps de cast des attaques. Il ne faut pas que le temps d’attente d’un combo soit trop long, ni trop court, et il ne doit pas empiéter sur le temps de cast. Je veux qu’il soit quasi-invisible au joueur.

De plus, je vais faire en sorte que les combos soit réalisables en appuyant successivement sur deux touches et trois touches. Les combos à trois touches seront évidemment plus puissants que ceux à deux touches. Une des difficultés sera également de faire en sorte que si le joueur lance une seule attaque, ou effectue un enchainement d’attaques ne correspondant à aucun combo déterminé dans le jeu, cela lance la première attaque de cet enchaînement.

Enfin, les combos devront bien sûr pouvoir être lancés avec une manette de jeu ou un stick.